CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

#2

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Julia Ingold
Gerrit Lembke
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Constanze Groth
Julia Ingold
Gerrit Lembke
Susanne Schwertfeger
Lukas Städing
Dennis Wegner
Rosa Wohlers
Nikolas Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover

Jan-Christoph Casper-Lahann (Ausgabe #2)
Matthias Latza (ComicKontext)

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 Über diese Ausgabe
Die Herausgeber_innen

Aufsätze

Schlaglicht: Comic und Literatur

3 Zwischen Graphic Novel und Roman
Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson
Monika Schmitz-Emans

Schwerpunkt: Die dunkle Seite

22 Zwischen Real- und Selbstreferenz›
Der Versuch einer Systematisierung des US-amerikanischen post-9/11-Comics in fünf Phasen
Maurice Funken

49 Gefährdung und Ermächtigung
Weibliche Agency in *Kick-Ass*
Jakob Kibala

67 Bilder des Grauens
Zur Darstellung von Krieg und Gewalt im intermedialen Verhältnis von Comic und Fotografie
Johannes Schmid

90 Der kolonialistische Comic
Die Genese des ›Leopardenmannes‹ und die Verbildlichung kolonialer Ängste
Stephanie Zehnle

ComicKontext: Multimodale Linguistik

117 Layout und visuelle Komposition von Comics und Graphic Novels
Ein Annotationsschema für empirische Untersuchungen
John A. Bateman und Janina Wildfeuer

Rezensionen

Fachliteratur

Zum Batman-Jubiläum 119 – *The Origins of Comics* (Smolderen) 128 – *Der Comic* (Schikowski) 132 – *Comic und Literatur* (Schmitz-Emans) 134 – *Bild ist Text ist Bild* (Hochreiter & Klingenböck) 137 – *Der Witz der Relationen* (Wilde) 140 – *Gothic in Comics and Graphic Novels* (Round) und *Framing Fear* (Schneider) 144 – *Manga and the Representation of Japanese History* (Rosenbaum) 148 – *Kaboom! Comic in der Kunst* (Clauß) 154 – *It Happens at Comic-Con* (Bolling & Smith) 158

Comics

Der Seewolf (Riff Reb's) 161 – *Tonto #15: Unce Upon (A Time)* 164 – *Die Traumnovelle* (Hinrichs) 167 – *Millennium: Verblendung* (Larsson, Runberg & Homs) 170 – *The Transformers* (Metzen, Dille & Ramondelli) 173 – *André the Giant* (Brown) 176 – *The Hospital Suite* (Porcellino) and *Sick* (Schulz) 179 – *Mensch wie Gras wie* (Dath & Scheibler) 183 – *Weisse Wölfe* (Schraven & Feindt) 186 – *Hellboy #13: Abstieg zur Hölle* (Mignola & Stewart) 189 – *Spring-Magazin #10: ABC of Tragedy* 193 – *Der Boxer* und *Der Traum von Olympia* (Kleist) 195 – *Schattenspringer* (Schreiter) 197 – *Das falsche Geschlecht* (Cruchaudet) 199

Über diese Ausgabe

Die Tage, in denen Comics ein Schattendasein führten, sind vorbei. Ganz im Gegenteil: Sie stehen gerade im hellsten Scheinwerferlicht der öffentlichen Aufmerksamkeit: Die zahllosen Verfilmungen des Marvel-Universums erreichen ein Publikum, das zuvor noch nie von *Ant-Man*, den *Guardians of the Galaxy* oder *The Walking Dead* gehört hatte. Und dies rege Interesse strahlt auch auf die Comic-Szene aus: Der US-amerikanische Comic-Markt hat seinen Umsatz um 30,8%, von 715 Mio. (2011) auf 935 Mio. US Dollar gesteigert. Und in deutschen Buchhandlungen sind Comics inzwischen wesentlich präsenter als noch vor zehn Jahren, nicht selten unter dem Label ›Graphic Novel‹.

Dem spürt Monika Schmitz-Emans (Bochum) in der Rubrik **›Schlaglicht: Comic und Literatur‹** nach, indem sie das Verhältnis von Comic und Literatur in den Blick nimmt: Ist ›Graphic Novel‹ mehr als nur ein Marketingbegriff oder lassen sich neue Erkenntnisse gewinnen, wenn wir die Selbstbezeichnung als ›grafischer Roman‹ ernst nehmen? Schmitz-Emans zeigt anhand der Gattungsentwicklungen von Roman und Graphic Novel die Verwandtschaften zwischen beiden. Dies bietet sich besonders im Falle einer Roman-Adaption an, und so vergleicht sie schließlich Laurence Sternes Roman-Klassiker *Tristram Shandy* mit der Comic-Adaption von Martin Rowson. Daran wird sichtbar, wie der Comic mit medienspezifischen Mitteln die Effekte des Romans nachbildet.

In dem hellen Scheinwerferlicht wird die ›dunkle Seite‹ der Comics umso interessanter, die den thematischen Fokus von CLOSURE #2 bildet. Unsere Autor_innen fragen in diesem **›Schwerpunkt: Die dunkle Seite‹** nach abseitigen Inhalten und Darstellungsweisen, sie widmen sich Comics, die im Zuge des Nobilitierungsprozesses und der Kanonbildung im Schatten anderer geblieben sind. Etwas Dubioses hat der Comic schon immer an sich gehabt, schließlich enthalte er, so seine die einseitig mahnenden Stimmen, gern eine »konzentrierte Dosis von Verbrechen, Horror und Gewalt« (Wertham). Von den Tabubrüchen der *Underground Comix* bis hin zu propagandistischer Instrumentalisierung tendiert das Medium immer wieder dazu, Grenzen des ›guten Geschmacks‹ zu überschreiten.

Die *Kick-Ass*-Serie um den jugendlichen Titelhelden und seinen weiblichen Side-

kick Hit Girl (Mark Millar und John Romita jr.) ist ein solcher Affront gegen den ›guten Geschmack‹. Sexistisch, rassistisch, gewaltverherrlichend: Nicht ohne Grund wird der Comic immer wieder mit diesen Vorwürfen konfrontiert. Jakob Kibala (Hamburg) hat sich mit der exzessiv gewalttätigen Serie genauso wie mit den *Kick-Ass*-Kritiken auseinandergesetzt und stellt eine positive Lesart des Comics zur Diskussion. Er zeigt, dass Hit Girl nicht nur ein Opfer männlicher Gewalt ist, sondern sich vielmehr als wandelbarer Charakter in einer ›Schule der Gewalt‹ emanzipiert. Die Grenzen zwischen Helden, Anti-Helden und Bösewichten verschwimmen im Blutrausch der Gewaltorgien – Frank Miller lässt grüßen.

Der dunklen Seite der Politik widmet sich Maurice Funken (Aachen), indem er sich mit den 9/11-Reflexen in den Marvel-Eventserien auseinandersetzt. Er beobachtet eine kulturell-ästhetische Entwicklung im Umgang mit dem Fall der beiden Türme, die sich in fünf Phasen einteilen lässt, von Authentifizierungsstrategien über ein ›Bilderverbot‹ bis hin zu Allegorien des Terrors. Immer wieder blitzt 9/11 zwischen den Superhelden-Panels auf – der Aufsatz zeigt die vielfältigen Funktionalisierungen dieser Realitätsreferenz.

Krieg und Gewalt sind auch der Kern des Beitrages von Johannes Schmid (Hamburg). Er untersucht die Verbindung von Zeichnung und Fotografie und beleuchtet ihren Einsatz in dokumentarischen Comics. Durch solche Medienkombinationen können etwa subjektive Eindrücke mit faktualen Sequenzen verknüpft oder ergänzende Informationen in einen Bericht eingefügt werden. Anhand von *The Photographer* und *Waltz with Bashir* wird eutlich, wie diese Ausdrucksformen eingesetzt werden können, um die Erfahrung von Kriegstraumata (und die Erinnerung daran) zu visualieren.

Was es mit ›Leopardenmännern‹ auf sich hat und inwiefern diese stellvertretend für die ›dunkle Seite‹ des Comics stehen, wird von Stephanie Zehnle (Kassel) ausgeführt. Der koloniale Comic spiegelt durch seine stereotypen Darstellungsweisen von Afrikaner_innen die Vorstellung der europäischen und US-amerikanischen Gesellschaft wider, die zwischen romantischer Verklärung und fremdenfeindlicher Angstvorstellung schwankt. Dabei verfolgt Zehnle die Entwicklung dieses Themas vom Anfang bis zum Ende des 20. Jahrhunderts und erhellt damit einen bisher im Dunkeln gebliebenen Bereich der Comic-Geschichte.

Neu in CLOSURE #2 ist die Rubrik **›ComicKontext‹**: Dort werden in Zukunft Institutionen aus der bunten und weit verzweigten Comic-Welt die Gelegenheit haben, sich kurz vorzustellen und zur Zusammenarbeit einzuladen. Ob Forschergruppen, Projekte, Ressourcen, ob Veranstaltungen, Conventions oder Kollektive: Diese Rubrik ist ihnen und Ihnen gewidmet. In dieser Ausgabe von ComicKontext präsentieren John Bateman und Janina Wildfeuer (Bremen) ihr Projekt zur multimodalen Linguistik.

Kiel, November 2015
Die Herausgeber_innen

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Monika Schmitz-Emans (Bochum)

Aufsatztitel

Graphic Novel und Roman. Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Monika Schmitz-Emans: Graphic Novel und Roman. Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 3–21. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/schmitz-emans>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Graphic Novel und Roman

Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson

Monika Schmitz-Emans (Bochum)

Der Umstand, dass sich ›Graphic Novel‹ als Gattungsbegriff seit einiger Zeit im allgemeinen Sprachgebrauch, im Feuilleton und im wissenschaftlichen Diskurs etabliert hat, ist von Beobachtern und Teilnehmern dieses Diskurses unterschiedlich aufgenommen worden.[1] Bedienen sich die einen des Begriffs gern, so hegen die anderen deutliche Vorbehalte und bevorzugen es stattdessen, von ›Comics‹ zu sprechen. Manche Comiczeichner, aber auch Vertreter der Comicforschung bringen dem Diskurs über ›Graphic Novels‹ vor allem einen massiven Verdacht entgegen: Er diene, so ihre Annahme, in erster Linie dazu, dem Begriff ›Comic‹ möglichst auszuweichen, da dieser mit Populärkultur, Trivialität, ja Primitivität assoziiert sei. Und er solle offenbar die mit ihm bezeichneten Phänomene durch eine anspruchsvoller, nach Literarischem klingende Etikettierung nobilitieren, sie bildungskulturellen Vorbehalten gegenüber dem einst als ›Schmutz und Schund‹ abklassifizierten Comic entziehen – um so letztlich vor allem ihre Vermarktbarkeit zu steigern. Im Zeichen dieses Misstrauens gegenüber dem scheinbaren Etikettenschwindel um den ›Novel‹-Begriff werden ganze Aufsätze dem »Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel« gewidmet (vgl. Blank).

›Graphic Novel‹ als differenzierender Gattungsbegriff

Solchen Reserven gegenüber dem Begriff ›Graphic Novel‹ wäre entgegenzuhalten, dass dieser durchaus auch noch andere Funktionen erfüllt als nur die terminologische Aufwertung von Comics aus Gründen der Imagepflege und letztlich ökonomischen Motiven: Er trägt dem Bedürfnis Rechnung, für eine erst im späteren Verlauf des 20. Jahrhunderts entstandene narrative Gattung einen differenzierenden Namen zu finden, der als Gattungsbegriff klar erkennbar ist. Es geht um einen Namen für längere Bilderzählungen im Comicstil, die sich durch ihre Länge sowie (als Folge davon) durch ihre spezifische medial-materielle Prägung – insbesondere ihre Bindung an das Buch – von unselbständigen Comic-Publikationen (›Comic

Strips‹) in Zeitungen, Zeitschriften und Magazinen, aber auch von den meist als Serienprodukt konzipierten Comics im Heftformat unterscheiden. Der Ausdruck ›Comic‹ ist aus historischen Gründen polyvalent und nicht per se als Gattungsbegriff zu verstehen: Er bezeichnet ebenso einen Zeichenstil wie auch einen durch diesen Stil geprägten Typus von Bilderzählung (wobei über die Kriterien der Zugehörigkeit zum Comic kontrovers diskutiert werden kann) – und er ist zu unspezifisch, um das zu benennen, was mit ›Graphic Novel‹ gemeint ist: eine lange und in sich (relativ) geschlossene Comic-Erzählung im Buchformat.[2] Schon die Implikationen des Buchformats sind so distinkt wie gravierend: Bücher sind keine temporären Konsumprodukte, sondern Sammelobjekte; sie sind haltbar, in der Regel sorgfältiger ausgestattet als Comic-Hefte oder unselbständige Strips; Verfahren paratextueller Rahmung gewinnen an Signifikanz – und der größere Umfang buchförmiger Bildgeschichten kann sich komplexitätssteigernd auswirken.

Statt aber Etikettierungsfragen weiter nachzugehen,[3] sei nur eines noch betont: Geht man von der Existenz einer Gattung ›Graphic Novel‹ (bzw. ›Grafischer Roman‹) aus, so liegt es nahe, nach der Beziehung sowohl dieser Gattung als auch ihrer einzelnen Beispiele zur Geschichte des Romans zu fragen.

›Roman‹ – ein unscharfer Gattungsbegriff

Hat der Begriff ›Roman‹ gegenüber seinem jüngeren Derivat ›Grafischer Roman‹ auch eine lange Geschichte, so handelt es sich doch bei ihm keineswegs um einen klar profilierten Gattungsbegriff – und dies liegt unter anderem in der Natur der bezeichneten Sache(n) selbst. Denn er gehört nicht zum antiken Gattungskanon, und folglich hat er auch keinen Platz im Diskurs über gattungsrelevante Kriterien – und was man sich schließlich als ›Romane‹ zu bezeichnen gewöhnt hat, kann sehr verschieden gestaltet sein.[4] Als eine durch keine tradierte Gattungslehre formal festgelegte und insofern nicht ›definierte‹ Gattung gewinnt der Roman im Lauf der Aufklärung an Signifikanz und Prestige – da gerade seine relative formale Freiheit gestattet, ihn auf verschiedene Weisen zu gestalten, die dem jeweils individuellen Bedürfnis der Verfasser und Leser entsprechen; lässt er doch eben darum eine starke Ausdifferenzierung in Untergattungen zu und öffnet sich für eine solche Fülle an disparaten Inhalten, Themen und Konzepten. Gerade das 18. Jahrhundert entdeckt, was sich in und mit Romanen machen lässt: So gut wie alles kann im Roman verhandelt werden, philosophische, anthropologische, historische und politische Gegenstände inbegriffen, und dies auf eine unterhaltsame, eingängige Weise.

Argumente der Romankritik – und Analogien zur Kritik des Comics

Gerade in der Fähigkeit von Romanen, ihre Leser zu unterhalten, ja zu fesseln und in den Bann ihrer Inhalte zu schlagen (siehe den Fall des *Don Quijote*!), liegt für kritische Beobachter erwartungsgemäß ein wichtiger Angriffspunkt. Lenkt eine solche Faszination durch Unterhal-

tendes nicht von ernsthaften Beschäftigungen ab? Drängen sich nicht Unwichtigkeiten an die Stelle seriöser Beschäftigungen – auch an die seriöser Beschäftigung mit ›seriöser‹ Dichtung? So beliebt Romane beim Lesepublikum der Aufklärung sind, so wenig wird doch lange Zeit der Roman als dichterische Gattung anerkannt – nicht nur, weil es keinen bis auf die Antike zurückdatierenden Kanon der Romanliteratur gibt, sondern auch, weil es an bestimmenden Formgesetzen des Romans fehlt. Nur allmählich gewöhnt man sich an die Vorstellung, auch nicht versifizierte Texte könnten ernstzunehmende Dichtungen sein. Schiller tut den Romanautor noch als »Halbbruder« des echten Dichters ab (Schiller, 462).

Erinnert man sich der Vorbehalte von Gattungstheoretikern, Ästhetikern und Kulturkritikern gegenüber dem Roman, wie sie bis weit ins 18. Jahrhundert artikuliert werden, so fallen Parallelen zu kulturkritischen und ästhetischen Vorbehalten gegenüber dem Comic und seinen verschiedenen medialen Spielformen auf: Werden doch auch diese als bloße Unterhaltung (und damit als etwas Nutzloses, mithin tendenziell Schädliches) lange Zeit diffamiert und als ästhetische Produkte nicht ernst genommen. Harsche Romankritiker wie Gotthard Heidegger in seiner *Mythoscopia romantica* (1698), aber auch noch Lesepädagogen der Aufklärung warnen vor Romanlektüren, sei es grundsätzlich, sei es nur vor Lese-Exzessen – und ihre Argumente gleichen in manchem den pädagogisch und bildungskulturell motivierten Sorgen späterer Comic-Kritiker (vgl. Baumgärtner). Nicht nur der vermeintlich drohende Wirklichkeitsverlust durch ausufernde Lektüren, sondern auch die Gefahren der Schädigung des Lesers durch subkulturelles Unterhaltungs-Lesefutter, ja drohende Analphabetisierung (vgl. Seeliger) tauchen (bei entsprechenden Modifikationen) im roman- wie im comic-kritischen Diskurs als Argumente auf. Trivialität, Primitivität, Verrohungspotenziale, Zeitvergeudung: Diese und andere Vorwürfe der Comic-Feinde vor allem gegenüber dem Heftcomic haben ihre Vorformen in den Bedenken früher Romankritiker. Sie basieren auf der Vorstellung eines identifikatorischen Lesens, unabhängig, ob es sich um weibliche oder männliche, kindliche, adoleszente oder erwachsene Leser handelt. In einer solchen Vorstellung impliziert ist die Unterscheidung eines ›richtigen‹ (reflexiven) und eines ›falschen‹ (naiv-gläubigen) Lesens. Letzteres gilt als Ansatzpunkt für Manipulationen des Leserverhaltens.

Der Roman als Anlass ästhetischer Experimente: Vielstimmigkeit, Gattungsmischung, Themenvielfalt

Doch zunächst zurück zum Roman: Diskurse über Innovationen, Entgrenzungen, Konventions- und Tabubrüche prägen, wenn auch oft verklausuliert, die Geschichte der Romantheorie. Die für den Roman konstitutive weitgehende Freiheit von Gattungsregeln und die damit zusammenhängende Offenheit für vielfältige Inhalte werden, nach wichtigen Ansätzen im späten 18. Jahrhundert, in der Romantik dann nicht mehr als Defizite, sondern als Chance zum Experimentieren mit vielfältigen Textformen und Schreibweisen begriffen und genutzt – nicht allein von Roman zu Roman,

sondern oft auch innerhalb ein und desselben Romans – sowie als Chance zur Behandlung der verschiedensten Gegenstände, ja zur quasi-enzyklopädischen Ausbreitung von Themen und Wissensgehalten. So unterstreicht etwa Johann Gottfried Herder in einem seiner *Briefe zu Beförderung der Humanität* (1796), welch vielfältiges Wissen der Roman in sich aufnehmen könne (vgl. Herder, 107–110). Das im 20. Jahrhundert von Michail Bachtin entwickelte Konzept der ›Vielstimmigkeit‹ wird im romantischen Diskurs über den Roman sowie in der romantischen Romanliteratur bereits antizipiert; es gewinnt bei Bachtin sein Profil auch anlässlich der Interpretation von Romanen. Vielstimmigkeit, Multiperspektivität, Überlagerung verschiedener Interpretationen des Dargestellten: Diese und andere vom Roman gebotenen Optionen lassen die ansonsten nicht definierbare literarische Gattung als spezifisch modern erscheinen.

Formale Experimente mit heterogenen Schreibweisen sind insofern bei aller Spielfreude der Romanautoren keine funktionslosen Spielereien, sondern sie unterstreichen die Idee einer zugleich enzyklopädischen und spannungsreichen Vielfalt. Für die entschieden ›modernen‹ unter den vorromantischen und romantischen Autoren wird der Roman wegen seiner formalen und inhaltlichen Flexibilität zur Lieblingsgattung. Diese Flexibilität hebt auch den Zwang zur Behandlung tradierter Gegenstände, Figurentypen und Konflikte auf. Vor allem durch seine Auseinandersetzung mit der zeitgenössischen Wirklichkeit, mit der alltäglichen Welt und ihren Bewohnern gewinnt der Roman an Beliebtheit.

Themenvielfalt, Vielstimmigkeit und Darstellungsexperimente in Comics und Graphic Novels

Wiederum erinnert manches an die zeitverschoben ablaufende Geschichte von Comics und Graphic Novels: Wie der Roman seit der Aufklärung, so wird auch der Comic in seinen diversen Spielformen seit dem späten 19. Jahrhundert vielfach zum Anlass der Darstellung von Alltagswelten, Alltagserfahrungen, Alltagsproblemen. Zumal etwa die humoristische Bilderzählung, die aus guten Gründen als Vorläuferin des eigentlichen Comics betrachtet wird (wie die Bildromane und -geschichten Rodolphe Töpffers und Wilhelm Buschs), in der Tradition eines literarisch entfalteten humoristischen Erzählens steht. Wie Romane und frühe Bildergeschichten, so erzählen Comics oftmals von ›kleinen Helden‹ und ihren Schwächen, von nicht-heroischen, kuriosen oder grotesken Episoden aus deren Leben, von Enttäuschungen und Ernüchterungen, vom sich Wiederholenden, Gleichförmigen des Alltagslebens, vom Reiz und von den Abgründigkeiten banaler Dinge. Es gibt, analog zum Roman, nichts, wovon Comics und Graphic Novels nicht erzählen könnten: Alltägliches und Exotisch-Abenteuerliches sind gleichermaßen erlaubt, Realistisches und Phantastisch-Märchenhaftes, Zeitgenössisches und Historisches, Vernünftiges und Abstruses, Trauriges und Erheiterndes.

Die Experimentierfreude von Romanautoren seit dem späten 18. Jahrhundert findet Parallelen in derjenigen vieler Comiczeichner im 20. Jahrhundert. Zu Perspektivkombinationen und -wechseln der Darstellung kommt

es dabei, bedingt durch die Form der Bilderzählung, ohnehin vielfach in einem ganz konkreten Sinn. Erinnern frühe Bildgeschichten und Zeitungscomics mit ihrer Bildregie noch weitgehend an die visuellen Strukturen der Guckkastenbühne, so dynamisieren und vermischen sich im Lauf des 20. Jahrhunderts die Perspektiven, aus denen heraus der Zeichner den Leser auf das dargestellte Geschehen blicken lässt. Die jeweilige visuelle Inszenierung erzählter Geschichten ist dabei durch sehr unterschiedlich handhabbare Perspektivierungen geprägt. Für Scott McCloud sind gerade Verfahren der Bildregie, zumal Formen des Perspektivwechsels, für Comic-Zeichenstile konstitutiv (vgl. McCloud 74 et pass.). Auf der Ebene der Textgestaltung bietet die Differenz zwischen Sprechblasentexten, deskriptiven und narrativen Passagen in eigenen Bildfeldern und sonstigen Elementen geschriebener Sprache weitere Möglichkeiten der Kombination und Überlagerung von ›Perspektiven‹, und zwischen Text- und Bildebene können Spannungen erzeugt werden, die an die immanente Polyphonie des modernen Romans erinnern.

Selbstreflexion und Metaisierung im Roman, in Comics und Graphic Novels

Noch eine weitere (nicht unbedingt die letzte) Analogie zwischen den Spielräumen des Roman-Erzählens und des grafischen Erzählens sei nicht übergangen: Der Roman ist, zweifellos infolge seiner Flexibilität und relativen Freiheit von Gattungsvorgaben, besonders dazu disponiert, über sich selbst zu reflektieren – und über das, was er darstellt und bewirkt. Fiktionsreflexionen sind hier (prominent schon im *Don Quijote*) ein typisches Merkmal vieler Werke. Insbesondere in der romantischen Romanliteratur entfalten sich vielfältige Strategien der Selbstreferenz, der Selbstkommentierung, der Metaisierung: Erzähler kommentieren ihr Erzählen, Figuren reflektieren über ihren eigenen Status als Figuren, intradiegetische Welten spiegeln sich in Teilwelten. Zu den Metaisierungsstrategien, mittels derer der seit der Aufklärung entstehende moderne Roman auf sich selbst verweist und sich selbst bespiegelt, gehören ferner etwa das ostentative Zitieren, die Betonung intertextueller Abhängigkeiten und das Parodieren.

In Comics und Graphic Novels werden analoge Metaisierungsverfahren genutzt wie in Romanen.[5] Auch in Comic-Geschichten können Figuren über ihren Status als Figuren reflektieren, Wiederholungen auf Strukturprinzipien des Comics verweisen, narrative Partien das Dargestellte kommentieren und die Rezeption steuern. Schon insistentes Sich-Selbst-Zitieren ist eine Metaisierungsstrategie. Eine frühe Gipfelleistung des metaisierenden, selbstreflexiven und dabei selbstparodistischen Comics bietet George Herriman mit seinen berühmten *Krazy-Kat*-Episoden (1913–44) um drei Figuren, die letztlich immer wieder dasselbe tun. *Krazy Kat* setzt früh auf einen wichtigen Effekt: Die Verwendung von Text- und Bildzitaten im Comic besitzt reflexive Potenziale, insofern sie die Aufmerksamkeit des Lesers auf die Darstellungsweise selbst lenkt. Erscheinen bei Herriman die wenigen Figuren des *Krazy-Kat*-Comics samt ihren Verhaltens-

weisen als ständige Selbstzitate der Serie und ihres Basisplots, so arbeiten andere Zeichner und Szenaristen ostentativ mit zitiertem Fremdmaterial. So etwa ist *The League of Extraordinary Gentlemen* von Alan Moore und Kevin O'Neill (seit 1999) ein Meta-Comic, der durch Verwendung vorgefertigter Figuren aus der Romanliteratur (wir begegnen unter anderem Robert Louis Stevensons Jekyll/Hyde, H. G. Wells' Invisible Man, Bram Stokers Mina Harker, Jules Vernes Captain Nemo und Arthur Conan Doyles Dr. Moriarty) seine eigene Einbettung in die Geschichte des romanhaften Erzählens bespiegelt, diese unterstreicht – und zur Basis der Comic-Narration macht; die agierenden Figuren sind erkennbare Doppelgänger ihrer literarischen Urbilder. Comic-Erzählungen, die – wie die *League* – auf literarischen Vorlagen beruhen oder ganze Werke der Literatur nacherzählen bzw. in Szene setzen, besitzen als per se intertextuelle und zitathafte Geschichten eine besondere Reflexivität (vgl. Schmitz-Emans 2012a, 2012b). Wie auch immer sie ihre Geschichten erzählen, sie erzählen sie in spannungsvoller Beziehung zu ihrem jeweiligen literarischen Vorläufer und verdeutlichen so implizit, wie und woraus sie selbst gemacht sind.

Bezüge zwischen verbaler und visueller Ebene und ihre Metaisierungspotenziale

Weil Comicerzählungen eine Text- und eine Bildebene besitzen, verfügen sie gegenüber konventionellen Romanen über zusätzliche Metaisierungspotenziale: Können doch Text- und Bildebene einander wechselseitig kommentieren, in ein wechselseitiges Brechungsverhältnis treten oder einander relativieren – und mit all dem auf spezifische Verfahren und Effekte sprachlich-schriftlicher sowie bildlich-visueller Darstellung verweisen. Etwas Ähnliches – also eine reziproke Bespiegelung verbaler und bildlich-visueller Darstellungsmittel im Zeichen metaisierender Interessen – ist im Roman evidenterweise nur dann möglich, wenn dieser auch grafisch-visuelle Elemente enthält, respektive wenn seine (typo-)grafische Gestalt auffällig und insofern als solche signifikant ist.

Ein zweifacher Tristram Shandy: Laurence Sternes Roman und Martin Rowsons Graphic Novel als reflexive Romane

Im Folgenden kurz vorgestellt sei erstens ein Text, der im ausgehenden 18. Jahrhundert Romangeschichte geschrieben hat – vor allem, weil er diverse für den Roman konstitutive Merkmale zugleich thematisiert und sich kritisch von ihnen distanziert, weshalb er zu Recht als folgenreiches Beispiel des ›Meta-Romans‹ gilt: Gemeint ist Laurence Sternes *Tristram Shandy* (1759–67). Vorgestellt sei zweitens eine Graphic Novel, die sich als freie Paraphrase zu Sternes Roman präsentiert – und dies in einer Weise, die dessen Reflexions- und Metaisierungsstrategien aufgreift, aber in einer für die Graphic Novel spezifischen Weise: Marton Rowsons *Tristram Shandy* (1996, Neuaufl. 2010).[6]

Ist der *Tristram Shandy* Sternes ein Meta-Roman, so präsentiert sich Rowsons Version

als ›Meta-Graphic-Novel‹. Die Konstellation Sterne / Rowson illustriert, so meine These, dass der Comiczeichner Rowson das reflexive Potenzial seines eigenen künstlerischen Darstellungsmediums in ähnlich breiter Form nutzt wie Sterne das des Romans – und dass er einen vielschichtigen Meta-Comic konstruiert, der die Comic-Erzählung implizit als Erbin des abendländischen Romans in Szene setzt.

Laurence Sterne: *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759–67): Die geschlängelte Linie des Erzählens

Der Titel des Sterne'schen Romans scheint eine autobiografische Erzählung zu verheißen, doch wird dies nur in begrenztem Maße eingelöst. Man muss sich, um *Tristram Shandy* hinsichtlich seiner Konzeption als Werk der Erzähllliteratur recht einschätzen zu können, zunächst vor Augen halten, was man konventionellerweise unter Erzählen versteht: Ereignisse werden in einer zeitlichen Folge mitgeteilt, werden auf eine Reihe gebracht. Erzählen heißt, wie verschiedene Theoretiker betont haben, Ordnung in eine Folge von Erfahrungen zu bringen. Eine Ordnung, die insofern wohltuend ist, als sich mit ihr die Verheißung verbindet, das Leben und die Menge der in ihm gemachten Erfahrungen überblicken und verstehen zu können. Sterne brüskiert die Erwartung des Lesers, eine lineare Geschichte erzählt zu bekommen, konsequent. Metapher des Erzählens ist der Faden; der *Tristram*-Erzähler nun nimmt für sich das Recht in Anspruch, statt eines gerade verlaufenden Fadens einen verschlungenen zu nehmen – und sich an diesem vor- und rückwärts entlang zu bewegen. Auf das Selbstverständnis eines solchen Erzählens verweisen als grafische (Fremd-)Elemente die geschlängelten, gekräuselten Linien, wie sie sich im Buch selbst grafisch dargestellt finden – wie es heißt, als Darstellungen der Bewegungslinie eines Spazierstocks (vgl. LS, 426). Sternes Roman fällt auch und insbesondere durch den Einsatz solch grafischer Mittel aus der Reihe.

Die Zeit als Thema – und der Kampf des Erzählers gegen die Zeit

Kernthema des Romans ist die Zeit als etwas, mit dem sich die Menschen in Konflikt befinden und dem sie doch unterworfen sind, als etwas, das die Menschen gern beherrschen möchten, weil sie Angst haben, umgekehrt von ihm beherrscht zu werden. Tristrams digressives Erzählen steht im Zeichen dieses Kampfes gegen die Zeit. Jeder Ansatz zu einer Erzählung wird so von Digressionen überwuchert, dass keine Geschichte zustande kommt und die Abschweifung zur Hauptsache wird; dieser Umstand selbst wird im Roman auch ausdrücklich thematisiert. Die ersten Episoden des Romans spielen 1718, die letzten 1713. Tristrams Geburt wird zum Anlass, mit dem Erzählerbericht bei der Zeugung anzufangen, dann rückwärtsgewandt aber auch den Ehevertrag der Eltern und die Vorgeschichte der Schwangerschaft zu erzählen, ferner die Geschichte der Hebamme, des bei der Geburt anwesenden Arztes und des Pfarrers Yorick. Der Leser bekommt demons-

triert, dass die Welt allzu komplex ist, als dass man eine einzige Figur oder ein bestimmtes Ereignis herauspräparieren könnte, ohne dass an diesem Präparat zugleich wieder ein ganzes Gewirre von Fäden hinge – ein ungeordnetes Knäuel, das sich nicht entwirren und entsprechend nicht kurz abhandeln lässt.

Tristrams Schicksal exemplifiziert die Planlosigkeit menschlichen Lebens, seine Chaotik und Rätselhaftigkeit. Sein Erzählerdiskurs imitiert diese Ziel- und Richtungslosigkeit ostentativ – ist eben darum gerade nicht ›planlos‹, sondern als ein künstliches Chaos hochgradig kalkuliert. Um die Dinge noch zu komplizieren, überlagern sich verschiedene Geschichten, insbesondere die Lebensgeschichte des Helden und die seines Schreibens: Der Erzähler unterbricht seinen Bericht häufig, um über seine Schreibsituation zu reflektieren. Schon am Romananfang wird der Leser angesprochen, und er begleitet den Erzähler als imaginärer Dialogpartner durch das Buch.

Poetik der Assoziation: zu Sternes Romanwelt

Die Anordnung der Ideen, die dem Einzelnen durch den Kopf gehen, ist subjektiv. Im mit Ideen und Ideenverbindungen gefüllten Kopf regiert nicht eine für alle verbindliche äußere Ordnung der Dinge, sondern das Gesetz der Assoziation. Sterne interessiert sich hierfür, auf den Spuren John Lockes, ganz besonders; er lässt seine Figuren üppig assoziieren – und lädt den Leser zu weiteren Ideenverknüpfungen ein. Wenn in Sternes Romanwelt Dinge zueinander in Beziehungen treten, so geschieht dies nicht auf der Basis verbindlicher Kausalitäten, sondern auf der von Assoziationen: Das eine lässt an das andere denken, und im Zeichen dieser letztlich kontingenten Verknüpfung reihen sich wiederkehrende Motive, Themen und Thesen aneinander. Die vielleicht berühmteste und berüchtigtste der *Tristram*-Assoziationen ist die von Nase und männlichem Genital; sie wird in den Lebensgeschichten Tristrams und seines Onkels Toby einfallsreich variiert. Nasen spielen auf der Handlungsebene eine wichtige Rolle; von Genitalien ist nur umschreibend bzw. implizit die Rede; der Leser kann aber kaum umhin, sich anlässlich langer Nasen-Diskurse mehr auszumalen als das, was beschrieben wird.

Sternes Romanpoetik ist insgesamt eine Poetik des Assoziierens: Das, was sich der Einzelne bei einer Sache oder anlässlich eines Erlebnisses denkt, ist niemals als allgemeinverbindlich anzusehen; die Dinge und Eindrücke lösen in verschiedenen Personen ganz Unterschiedliches aus – und so zersplittert die Welt in Interpretationen.

Sternes Spiel mit Textformen und Schreibweisen

Einfallsreich spielt der Erzähler mit den Konventionen der Romanform, etwa anlässlich paratextueller Elemente des Buchs. Die Widmung, normalerweise an den Anfang gestellt, erfolgt in Kapitel IX von Buch I und hat die Gestalt eines Formulars ohne Adressatenangabe – ist somit genau genommen das Gegenteil einer Widmung. Diese Dedikation ist an niemanden speziell adressiert; es handelt sich

um »a true Virgin-Dedication« (LS, 10) und der Autor bietet sie demjenigen an, der sie gebrauchen kann und bereit ist, dafür fünfzig Guineen zu bezahlen. Das Vorwort steht erst in Buch III, und der Erzähler lässt sich explizit darüber aus, warum er es erst jetzt vorbringt (vgl. LS, 140–147). Die Kapitel der neun Bücher im Übrigen sind von sehr unterschiedlicher Länge: Manche bestehen aus einzelnen Sätzen; manche enthalten Bruchstücke zu Kapiteln, die als Ganze nicht vorliegen; manche bestehen aus Texten, die nicht vom Haupterzähler, sondern von anderen Verfassern stammen.

Sterne kombiniert in seinem Roman gänzlich verschiedene Schreib- und Darstellungsstile. Das Spektrum reicht inhaltlich von der sentimentalen Geschichte zur Burleske, von der Darstellung persönlichster Empfindungen zur nüchternen Abhandlung; sprachlich zieht der Erzähler alle Register vom poetisch-bildhaften Stil bis zum Formalstil wissenschaftlicher Studien. Eine Fülle von Zitaten und intertextuellen Anspielungen prägt den Roman, begonnen beim Motto, einem Diktum Epiktets aus dem *Encheiridion*. Auf der Titelseite des Romans in griechischer Sprache zitiert, besagt dieses Motto: »Nicht die Dinge an sich verwirren die Menschen, sondern die Meinungen über die Dinge.« Die verschiedensten Wissensdiskurse sind im Roman auf inhaltlicher und sprachlich-stilistischer Ebene vertreten: der juristische, der theologische, der naturwissenschaftliche, der mathematisch-physikalische, der psychologisch-anthropologische, der historische und kulturgeschichtliche. In den Erzählerbericht Tristrams eingefügt finden sich mehrfach eigenartige ›Sachtexte‹: Abhandlungen wie insbesondere die lateinische Schrift *De nasis* eines gewissen Hafen Slawkenbergius über Nasen (vgl. LS, 176–196), ferner Darstellungen wissenschaftlicher Thesen, eine Exkommunikationsformel oder Ähnliches.

Das Buch als Raum – die Dynamik typografischer Zeichen

Tristram Shandy ist auf inhaltlicher wie auf typografischer Ebene vor allem ein besonders ›buchbewusster‹ Roman. Die Idee des Buchs als eines Raums, durch den sich Erzähler und Leser gemeinsam bewegen, wird mehrfach zum Anlass skurriler Einfälle. In Buch I, Kapitel XX etwa schickt der Erzähler eine Leserin zur Strafe ein Stück zurück, weil sie angeblich unaufmerksam war. Sie soll sich nun im Roman ein Stück rückwärts bewegen, das Überlesene nachholen und dann wiederkommen (vgl. LS, 40f.). Das Konzept des Buchs als eines Raums, durch den sich Leser, Figuren und Erzähler bewegen, wird durch den Hinweis auf architektonische Strukturen mehrfach variiert und bekräftigt. Wenn etwa Walter und Toby Shandy, in ein Gespräch vertieft, eine Treppe heruntersteigen, weist der Erzähler darauf hin, dass sein Bericht dazu tendiert, Gestalt und Erstreckung der Treppe abzubilden (vgl. LS, 202–207).

Typografische Zeichen und Formen der *mise-en-page* wirken vielfach wie Gebärden – sie simulieren etwa Gesten, mit denen eine Tür aufgemacht oder geschlossen, ein Weg gewiesen oder versperrt wird (vgl. LS, 81, 147 u. 222). Gedankenstriche dienen dem Erzähler

dazu, sich selbst oder einem gedachten Leser Einhalt zu gebieten. Die Linie in ihren diversen Spielformen gehört gleichsam zu den Protagonisten des Buchs: Ungerade Linien stehen für fortgesetzte Bewegungen, gerade Linien oft für Prozesse der Trennung und des Abbruchs. Sternes typografische Extravaganzen sind keine bloßen Ornamente im Roman, sondern korrespondieren dessen Zentralthemen, inszenieren diese gleichsam visuell.

Reflexionen über Medien der Darstellung: die visuelle Dimension des Romans

Darstellungsmedien und ihre Leistungsfähigkeit gehören zu den Kernthemen des *Tristram Shandy*. Ein wiederholt reflektiertes Problem ist die Bindung des Erzählers an die Sprache. Deren Ausdrücke müssen erklärt werden, wenn sie angemessen sein sollen, aber selbst dann wird die Linearität eines Erzählerberichts dem vielschichtigen Getümmel einer Schlacht nicht gerecht. Daher nimmt Tristrams Onkel Toby seine Zuflucht zu einem anderen Darstellungsmedium: Er baut im Freien großflächige Modell-Befestigungsanlagen. Aber auch diese Maßnahme lässt die Darstellung nicht gelingen, sondern führt nur zu neuen Verwirrungen. Seine Geschichte bietet ein Modell dessen, was auch Tristram als Erzähler versucht.

Das Sternchen (*) gehört zu den beliebtesten typografischen Zeichen im *Tristram Shandy*. Es dient dazu, Stellen zu markieren, an denen etwas nicht gesagt oder genannt wird, sondern der Leser sich seine eigenen Gedanken machen soll. Gerade durch seinen Gebrauch werden Stellen dann aber besonders hervorgehoben, und wo es um Dinge geht, die ›man nicht sagt‹, werden sie anzüglicher, als wenn die ausgesparten Wörter wirklich gebraucht würden. Doch Sterne lässt sich noch Seltsameres einfallen: Nicht auf allen Seiten des Buches stehen überhaupt Texte. Buch I, Kapitel XII enthält ein beidseitig gänzlich eingeschwärztes Blatt (vgl. LS, 23f.) – und zwar genau an der Stelle, wo vom Tod des liebenswürdigen Pfarrers Yorick und von einer ihm von einem Freund aufs Grab gelegten schwarzen Grabplatte die Rede ist. Eine weitere unkonventionell bedruckte Doppelseite findet sich in Buch III, Kapitel XXXVI: ein marmoriertes Blatt der Art, wie Buchbinder es als Einbandpapier verwenden (vgl. LS, 165f.), vom Kommentar ausgewiesen als Sinnbild des Romans: »motly emblem of my work!« (LS, 164)

Visueller Roman, Meta- und Anti-Roman: *Tristram Shandy* als Herausforderung zur kreativen Adaptation

Tristram Shandy ist, als Reflexion über das Erzählen bei zugleich ausbleibender Erzählung, sowohl ein Meta- als auch ein Anti-Roman – und ein visueller Roman. Ostentativ präsentiert und reflektiert sich der Roman bei Sterne in seiner medialen Verfasstheit als gedrucktes Buch: als ein konkretes Gebilde, ein Raum, ein Objekt der Gestaltung. Das Unterfangen, den *Tristram Shandy* in Form einer Graphic Novel adaptieren zu wollen, erscheint auf den ersten Blick seltsam, wenn nicht gar abwegig. Liegt doch das, was sich in konventionellen Lite-

raturadaptationen (etwa im Stil der *Classics Illustrated*) noch am leichtesten umsetzen lässt und den Leser solcher grafischer Adaptionen meist auch vorrangig interessiert, im Fall dieses Romans kaum vor: eine ›richtige‹ Geschichte. Wie lässt sich das *Nicht*-Erzählen einer Geschichte grafisch *nach*-erzählen? Und wie sollte man als Szenarist und Zeichner mit den langen digressiven Partien des Romans verfahren, mit den Exkursen und Abhandlungen, den Reflexionen und Selbstkommentaren? Gibt es dazu überhaupt zeichnerisch-bildnarrative Äquivalente?

Abb. 1: Martin Rowsons *Tristram Shandy* (MR, Cover).

Auf den zweiten Blick bestehen ergiebige Anschlussstellen gerade dieses Romans für eine grafische Adaptation – und Martin Rowson erkundet insbesondere sie, wenn er 1996 einen zweiten *Tristram Shandy* zeichnet. Die Bedeutung, die grafisch-visuelle Elemente in der Romanvorlage selbst schon besitzen, wirkt wie eine Einladung. Darüber hinaus aber interessiert sich Rowson vor allem für Zeitmanagement, Zitierpraktiken und experimentelle Verfahren der Kombination verschiedener Ausdrucksformen. Ihn beschäftigt, anders gesagt, der *Tristram Shandy* als ein darstellungsreflexiver Roman.

Ostentative Aneignung des *Tristram Shandy*: freie Bewegungen in den Spuren des Vorgängers

Martin Rowsons Graphic Novel zu Sternes Roman ist kongenial – nicht obwohl, sondern weil er sich viele Freiheiten nimmt. Schon das Cover der Graphic Novel dokumentiert den (spielerischen) Gestus einer Aneignung: »Martin Rowson / The Life and Opinons of Tristram Shandy, Gentleman«, liest man dort (Abb. 1). Der Name des Romanautors Sterne ist durch den des Zeichners Rowson ersetzt worden, auch auf dem Titelblatt, und im Folgenden agiert Rowson als Autor des Werks: Als »The Author« unterzeichnet er eine Danksagung, die einer Reihe von Personen gilt, denen sich Rowson verpflichtet fühlt (vgl. MR, 5); es folgt eine mit »Martin Rowson« gezeichnete »Dedication« an zwei der zuvor genannten Personen (vgl. MR, 7), wobei »Rev. STERNE« immerhin erwähnt wird, schließlich ein gezeichnetes Titelblatt, datiert auf 1996, auf dem eine kleine Figur im Kostüm des 18. Jahrhunderts sowohl als Sterne wie auch als Rowson identifiziert werden könnte (Abb. 2). Eine

SO WHO ARE YOU?
OH, I'M PHILIP! I'M WRITING THE SHANDY BIOGRAPHY!
GET A MOVE ON, PETE! THIS IS WHERE IT GETS INTERESTING!
LONDON
M DCCLXVII

Abb. 2: Tristram Shandy führt seine Leser durchs Buch (Ausschnitt; MR 143).

Erzählerinstanz tritt als gezeichnete Figur auf, charakterisiert durch ihre an ein männliches Genital erinnernde Nase – in Anspielung auf eine bei Sterne bereits ausführlich entfaltete assoziative Verknüpfung. Dass diese Figur manchen Metamorphosen und Deformationen unterliegt, passt zum einen zum Umgang Sternes mit seiner Erzählerfigur, erinnert in vielen slapstickartigen Szenen aber zugleich an typische Geschichten von Comic-Strip-Figuren. Manches so triviale wie schmerzliche Missgeschick ereignet sich im *Tristram Shandy*: Ein zur Geburtshilfe herbeigerufener Arzt fällt aus, weil er sich zu schmutzig gemacht hat; ein nicht näher bezeichnetes männliches Körperteil gerät zwischen die Teile eines Schiebefensters; Onkel Toby verheddert sich in seiner Werbung um eine Witwe in Zweideutigkeiten und so fort.

Sofern sich die auf den unpaginierten Buchseiten Rowsons gezeigten Szenen und Motive überhaupt als Teile einer Geschichte lesen lassen, korrespondieren diese Teilgeschichten jeweils mit Episoden aus Sternes Roman. (Dabei kommt es erwartungsgemäß zu umfangsbedingten Reduktionen.) Insbesondere ist auch die Aufteilung in neun Bücher beibehalten worden; beginnt ein neues Buch (»volume«), so ist dies auf der entsprechenden Seite vermerkt. Rowson nimmt sich gleichwohl gegenüber Sternes Romanvorlage manche Freiheiten heraus, bleibt dabei aber den Ideen und Themen, die das Original prägen, verbunden, ja er radikalisiert manche Einfälle. Der besagte Verzicht auf Paginierungen gestaltet die Orientierung in seinem Buch ähnlich schwierig wie die in Sternes von Digressionen durchzogenem Roman, erzwingt er doch ein Hin-und-Her-Lesen nicht allein bezogen auf die Einzelseiten, sondern auch auf den Buchkörper insgesamt. Ein weiteres Beispiel (unter vielen): Die von Sterne einem beliebigen Leser angebotene »Dedication« wird bei Rowson ausführlich zitiert, d. h. als Text in ein Bild hineingezeichnet – gerahmt von einer Versteigerungsszene, die den Sterne'schen Einfall, den Meistbietenden zu

Abb. 3: Schwarze Seite à la Sterne (MR, 22).

berücksichtigen, beim Wort nimmt (vgl. MR, 26). Vor allem typografische und buchgestalterische Einfälle Sternes werden aufgegriffen. So setzt Rowson mehrfach, beim Bucheinband beginnend, marmoriertes Papier (bzw. dessen Simulation) ein. Auch die bei Sterne in den Roman eingefügte schwarze Seite wird zitiert (Abb. 3), dabei zeichnerisch umspielt

und modifiziert, ein grafisches Memento mori mit typischen Comic-Zutaten, darunter *sound words* wie »Splatt«, »Sheee« etc.

Verwirrende Repräsentationen und strukturelle Komplexität

»Nicht die Dinge an sich verwirren die Menschen, sondern die Meinungen über die Dinge« – dieses Sterne'sche Motto charakterisiert nicht zuletzt den Zeichenstil Rowsons, der in seiner Detailverliebtheit und Komplexität dem Leser schon beim Identifizieren der jeweils dargestellten Objekte einiges zumutet. Und es geht dabei nicht bloß darum, zu erkennen, was da jeweils gezeichnet wurde – es geht immer auch um das ›Wie‹, das Äquivalent zu den ›Meinungen über die Dinge‹. Denn Rowsons Bildmotive sind zu weiten Teilen Bildzitate, gezeichnet nach Vorlagen aus der bildenden Kunst, der populären Druckgrafik, der Fotografie und auch aus Comics. Hinzu kommen Vorlagen aus den weitläufigen Bereichen der Gestaltung von Schrift im öffentlichen und privaten Leben: gezeichnete Bücher, Schrifttafeln, Briefe etc.

Zwar lassen sich die zeichnerisch umgesetzten Partien des Sterne'schen Romans identifizieren – aber dazu bedarf es evidenterweise der Kenntnis des Romans. Bringt ein Leser diese nicht mit, so wird er mit den Zeichnungen Rowsons noch weitläufigere Assoziationen verbinden als der Sterne-Leser – und auch dies erscheint legitim. Die wilde Flussreise durch das Reich der Assoziationen, die der Zeichner gleich zu Beginn der Graphic Novel in Szene setzt, bespiegelt nicht nur den Weg des Erzählers Tristram, sondern auch den des Lesers (vgl. MR, 12–15). Dieser Weg führt durch wechselnde Landschaften wie auch Architekturen und setzt den Reisenden diversen Gefahren, Holprigkeiten und Unfällen aus.

Im Übrigen hält sich Rowson mit der Darstellung von Figuren, ihren Aktionen und Äußerungen keineswegs allein an Sternes Vorgaben; er schmuggelt auch eine erhebliche Zahl anderer Figuren in die *Tristram*-Welt ein und lässt sie ihre skurrilen Meinungen vertreten – so die (gestrandeten) Passagiere des »Legendary Lost Wandering Ship of Critics«, das im Inneren des schlafenden und schnarchenden Walter Shandy auf Grund gelaufen ist. Im Bildvordergrund der kuriosen Szene vertritt ein Kritiker eine Meinung, die die Graphic Novel selbst indirekt widerlegt: »Nothing odd will do long. ›Tristram Shandy‹ did not last.« (MR, 91)

Der Reichtum an Assoziationen, die Rowsons *Tristram* stimuliert, beruht zu ganz erheblichen Teilen auf der Mehrdeutigkeit vieler Bildelemente. So sind nicht nur Nasen zugleich Genitalien, sondern auch andere Objekte (etwa ein Fesselballon). Die ähnlich wie im Roman nichtlineare, manchmal sprunghafte Reihung von Episoden und Szenen sowie die Integration längerer ›abhandlungsartiger‹ Passagen in die Bilderzählung korrespondieren Sternes digressivem Stil. So findet sich der Ehevertrag zwischen Tristrams Eltern, der für das Leben des Sohnes letztlich prägende Folgen haben wird, als exorbitant große Sprechblase in Szene gesetzt (vgl. MR, 34). In vielen Fällen dominieren Sprechblasen quantitativ und qualitativ die Seiten der Graphic Novel – etwa

wenn sich die gezeichneten Figuren über Themen wie die Zeit, über gelehrte Studien, über den Festungsbau und über ihre Obsessionen unterhalten, wenn sie sich streiten, wenn sie argumentieren, und bei all dem auf eine an Sterne erinnernde Weise nicht von der Stelle kommen.

Zitierte Bildstile

Eine Art visueller Polyphonie kommt vor allem durch die zitathafte Verwendung bekannter Personalstile von Grafikern, Zeichnern und Malern in die Graphic Novel hinein. Rowsons Vorliebe für Bildzitate lässt seinen *Tristram Shandy* zum gezeichneten Pendant der Romanvorlage mit ihren vielfachen Textformen und Schreibweisen werden. Volume IV (»Slawkenbergius's Tale«), die zeichnerische Umsetzung der in Sternes Roman vorgestellten fiktiven Abhandlung über Nasen, wird

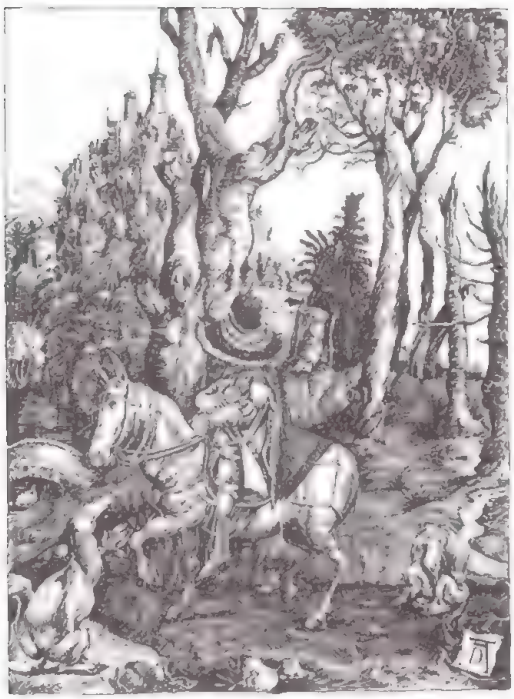


Abb. 4: Dürers Ritterfigur, mit Hut (MR, 110).

besonders einfallsreich gestaltet – als Serie von Zeichnungen, die unterschiedliche Vorlagen grafisch paraphrasieren. Wir sehen neben den Figuren eines »Anonymus German Woodcut«, der auf einer realen Vorlage beruht, eine berühmte Grafik Albrecht Dürers (Abb. 4),[7] eine zeichnerische Paraphrase zu Hogarths Grafik *Southwark Fair*, sowie je eine zu einer Grafik Aubrey Beardsleys und einer Zeichnung von George Grosz (vgl. MR, 118–127). Damit fänden sich in der Bildsequenz (u. a.) wichtige Vorläufer des zeitgenössischen Comiczeichners versammelt.[8]

Vor allem zwei Künstler aus Laurence Sternes Epoche sind es, die Rowson solche Vorlagen für zeichnerische Paraphrasen und Variationen bieten: der bereits erwähnte William Hogarth (1697–1764) sowie Giambattista Piranesi (1720–78). Beide sind nicht nur wegen ihrer Zeitgenossenschaft zu Sterne wichtige Gewährsleute für Rowson. Hogarth als der Schöpfer diverser narrativer Bildzyklen ist zu den Wegbereitern nicht nur der modernen Karikatur, sondern auch der Comic-Erzählung gerechnet worden. Und Piranesi ist der Meister imaginärer Räume, deren Komplexität, Rätselhaftigkeit und Undurchdringlichkeit sie als visuelle Pendants von Sternes Roman erscheinen lassen.

Hogarth, die Linie und der Comic

Auffällig viele Bildzitate sind bei Hogarth entlehnt – von Einzelmotiven bis zu ganzen Bildkompositionen. Ein solches signifikantes Einzelmotiv ist beispielsweise der mehrfach gezeichnete Knoten in einem Bettvorhang, der

als Zitat aus dem dritten Blatt von *A Harlot's Progress* gelten kann (vgl. MR, 16, 108 u. 129–131). Ein Blatt aus Hogarths Zyklus *The Four Stages of Cruelty*, das die Sektion eines Toten auf einem Anatomiertisch zeigt, wird von Rowson ganzseitig nachgezeichnet. Man wird mit diesem Sezier-Motiv im Kontext der Graphic Novel und in Bezug auf Sternes Roman manches assoziieren dürfen, insbesondere das ›Zerlegen‹ von Zusammenhängen in Einzelteile (vgl. MR, 69). Die Nachzeichnung von *Southwark Fair* (vgl. MR, 122f.) nimmt sogar eine Doppelseite in Anspruch – und auch das Jahrmarktsmotiv lässt sich sowohl zu Sterne als auch zu Rowsons Bilderzählung in eine engere Beziehung setzen: als Spiel mit Sehweisen und Bildformaten, mit Bildern-im-Bild und als ›karnevalistische‹ Darstellung. Hogarth war es, der es im 18. Jahrhundert auf experimentierfreudige Weise darauf angelegt hatte, das narrative Potenzial von Grafiken und Grafiksequenzen zu erkunden. Bei ihm finden sich Beispiele einer bildkünstlerischen Perspektivik, die als kongeniales Pendant zu Sternes Romanerzählen gelten darf.

Über konkrete Bildzitate hinaus assoziiert Rowson mit Hogarth nicht zuletzt das Motiv der Linie, da der Künstler unter anderem als Theoretiker der gewundenen Linie berühmt wurde, die er als »Line of Beauty«, als Schönheitslinie, interpretierte. Bei Rowson ist die Sprache der Linie nicht nur mit Hogarth verbunden, sondern erscheint auch als das basale Stilmittel des Comiczeichners – und natürlich erinnert sie daran, dass geschlängelte und gekräuselte Linien bei Sterne Sinnbilder der Digression sind. So werden Sprech- und Denkblasen mit reichlich ›geschlängelten‹ Teilen ausgestattet, Wellen und Locken kräuseln sich in den gezeichneten Szenen, gerade Linien verbiegen sich, Schriftzüge verwandeln sich in lineare Ornamente.

Tristram in den *Carceri* – oder: Piranesi meets Sterne

Mit der Paraphrase zu einem Blatt aus Piranesis *Carceri d'invenzione*, einer Serie großformatiger Kupferstiche, die erfundene Kerker darstellen, beginnt Rowsons Bildgeschichte (Abb. 5). In ihrer Eigenschaft als Arrangement aus Text- und Bildzitaten steht die Zeichnung repräsentativ für die folgenden Bilder. Der dargestellte Raum gleicht dem auf Piranesis

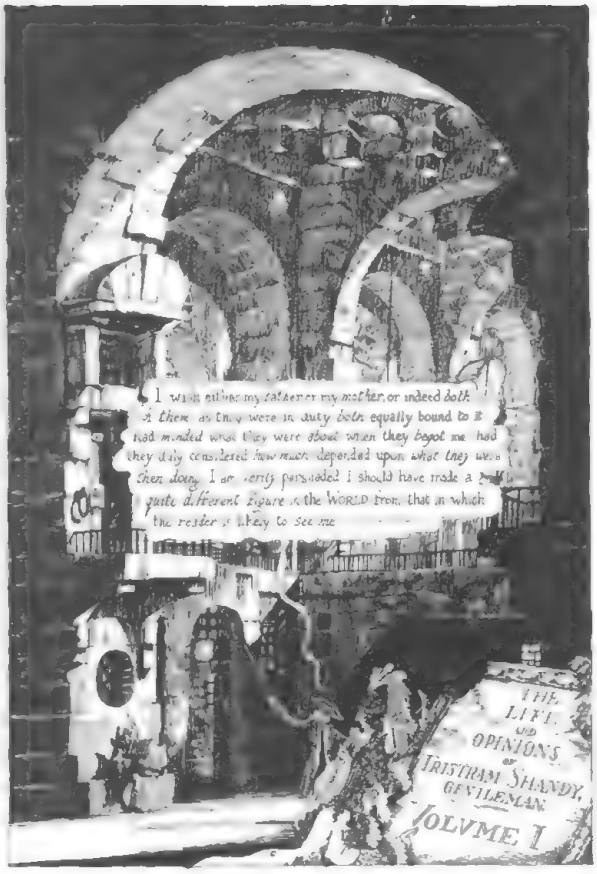

I wish either my father or my mother, or indeed both
of them as they were in duty both equally bound to it
had minded what they were about when they begot me had
they duly considered how much depended upon what they were
then doing, I am verily persuaded I should have made a
quite different figure in the WORLD from that in which
the reader is likely to see me
THE
LIFE
AND
OPINIONS
OF
TRISTRAM SHANDY,
GENTLEMAN
VOLUME I

Abb. 5: Piranesi-Anspielung bei Rowson (MR, 1).

zitiertem *Carceri*-Blatt, wird dabei aber erstens durch eine größere Sprechblase im Bildzentrum teilweise verdeckt (der Text überlagert das Bild und gibt ihm dadurch eine Bedeutung); zweitens findet sich im Vordergrund auf einer gezeichneten Tafel (wie sie Piranesi selbst in manche seiner Grafiken einzeichnet) die Angabe »The / Life / And / Opinions / of / Tristram Shandy, / Gentleman / Volvme I«; drittens befinden sich im dargestellten Raum mehrere bei Piranesi nicht dargestellte Figuren: in der unteren Mitte ein Sprecher; offenbar ist es Tristram Shandy.

Denn indem er einen Zeigestock hebt, artikuliert er gegenüber anderen Figuren den Inhalt der großen Sprechblase, den Anfang des Romans – oder, genauer, eine gekürzte Fassung:

> *I WISH either my father or my mother, or indeed both of them, as they were in duty both equally bound to it, had minded what they were about when they begot me; had they duly consider'd* [bei Rowson: considered] *how much depended upon what they were then doing*;—that not only the production of a rational Being was concern'd in it, but that possibly the happy formation and temperature of his body, perhaps his genius and the very cast of his mind ;—and, for aught they knew to the contrary, even the fortunes of his whole house might take their turn from the humours and dispositions which were then uppermost :—Had they duly weighed and considered all this, and proceeded accordingly,—*I am verily persuaded I should have made a quite different figure in the world, from that, in which the reader is likely to see me.*— (LS, 1; soweit der Romananfang – kursiviert sind die von Rowson aus dem Sterne'schen Text übernommenen Passagen; vgl. MR, 11)

Doch der Sprecher dieser (Sterne'schen) Worte ist nur der erste von drei Tristrams. Ein zweiter beugt sich im Bildvordergrund über besagte Platte mit der Titelinschrift, wiederum auf diese zeigend, wie um dem Leser etwas deutlich zu machen; es ist die perücketragende Figur mit einer ›genitalischen‹ Nase, die im Folgenden eine abenteuerliche Bootsreise durch phantastische Szenarien machen und an der Form ihrer Nase Schaden nehmen wird (vgl. MR, 14), ähnlich wie Tristram im Roman bei seiner Reise durch den Fluss der Lebensgeister und bei seiner Geburt. Einen dritten Tristan entdeckt man schließlich in Gestalt einer schreibenden Figur im linken Bildmittelgrund. Kein visueller Einfall könnte der Idee eines ›mehrstimmigen‹ Romans über einen Helden von fragwürdiger Identität wohl besser gerecht werden als der, die Figur gleich anfangs mehrfach simultan zu zeigen. Und die Bootsreise erscheint als eine *mise-en-abyme* der Reise, die der Leser im Folgenden an der Seite des Helden durchs Buch machen wird.

Zitate aus der Welt des Comics

Auch Bildzitate aus der Geschichte des Comics finden sich bei Rowson verstreut. So zeigt eine der Seiten ein gezeichnetes Buch, das den Titel des Sterne'schen Romans auf dem Buchrücken trägt (vgl. MR, 23). Auf dem Einbanddeckel sehen wir eine ihrerseits gezeichnete Comicseite; es handelt sich um den hinteren Einbanddeckel, also gleichsam die ›Hintertür‹ des Romans. Die Figuren des Comic-Strips spielen die Szene nach, die in George Herrimans *Krazy Kat* am Ende der Episoden zu stehen pflegt, wenn Ignatz Mouse Krazy Kat einen Stein an den Kopf wirft. Hier allerdings fliegt ein Buch. Aber sowohl die Umgebung ist wiedererkennbar (die Wüste von Herrimans

Coconino County) als auch der verwendete Zeichencode mit seinen sound words (»Pung«) und Bewegungsfiguren (»Zip«). Allein darin, dass Rowson Reminiszenzen an die Romanliteratur und an die Comicgeschichte zusammenbringt, liegt ein Programm. Die Art, wie er den Humor Sternes mit dem Herrimans korreliert, deutet zudem spezifischere Analogien zwischen Personalstilen und Effekten an.

Über Sterne hinaus geht die visuelle Erzählung der Episoden um Tristram und andere Figuren insofern, als Phantastisches, Abenteuerliches, auch Anachronistisches (wie moderne Maschinen und Reisevehikel) in Szene gesetzt werden. Zwar treten die wichtigsten gezeichneten Figuren in Kostümen und Perücken der Sterne-Zeit auf, aber insgesamt ergibt sich doch eine kunterbunte und zeitlich indifferente intradiegetische Welt. Dies freilich passt nicht nur zu den Freiheiten, die sich der Comic seit jeher nehmen kann (etwa anlässlich der Raum- und Zeitreisen von *Little Nemo* bei Winsor McCay), sondern auch zum Aufbegehren des Sterne'schen Erzählers selbst gegenüber der Chronologie. Die Kombination ausgesprochen heterogener Bildzitate (nebst Textzitaten) erinnert, zumal davon vor allem auch Figuren betroffen sind, nicht zuletzt an den Pastiche-Charakter der *League of Extraordinary Gentlemen.*

Tristram Shandy II: Meta-Comic und Meta-Roman in Comicform

Rowsons Graphic Novel – so lässt sich bilanzieren – basiert offenkundig auf einer profunden Auseinandersetzung mit Sternes Roman, die nicht allein dessen Inhalt, sondern auch und vor allem den ästhetischen Praktiken des Sterne'schen Erzählers, der Typografie dieses seltsamen Romans und den Reflexionspotenzialen der verwendeten Darstellungsmittel gilt. Gerade indem Rowson bei seiner Version des *Tristram Shandy* die von Sterne vorgezeichneten (krummen) Linien teils nachzieht, teils aber auch um eigene Linien ergänzt, bleibt er der Konzeption des Romans verbunden: Nicht um die ohnehin unrealistische Idee einer Eins-zu-Eins-Umsetzung der Romannarration kann es gehen, sondern darum, zeichnerische Äquivalente für die romanspezifischen Verfahren zu finden – für die planvolle Darstellung von Konfusion, für den gezielten Bruch mit geläufigen Ordnungsmustern des Raumes und der Zeit. Rowson findet sie vor allem auf der Ebene des Bildzitats, der zeichnerisch erzeugten Komplexität sowie der Anspielung – und er produziert eine polyphone Bildgeschichte ohne linearen Handlungsverlauf. Hatte Sterne – teilweise *via negationis* – vor allem Verfahren und Leistungen des verbalen Erzählens im Roman zum Gegenstand reflexiver Darstellung gemacht, so geht es bei Rowson schwerpunktmäßig um das Erzählen mit Bildern und seine Grenzformen. Dabei zeigt sich, dass die Graphic Novel und der Roman neben ihren ähnlichen, teils kongruenten Darstellungsverfahren vor allem eines verbindet: die Fähigkeit, aus einem scheinbar misslingenden Erzählen ein Meisterstück der Erzählliteratur zu machen. In Auseinandersetzung mit Sterne zeigt er, was die Graphic Novel alles kann – und was diese Spielform der ›novel‹ selbst (und gerade!) dann noch leistet, wenn sie scheinbar scheitert.

Am Ende von Rowsons *Tristram* steht, einmal mehr, ein Bildzitat: eine Umzeichnung von Hogarths *Finis* (*Das Ende*). Die Tristram-Figur sitzt, eine Pfeife rauchend, wie sie bei Hogarth die Allegorie der Zeit darstellt, vor einem Tableau, das eine Comic-Szene zeigt. Die Leser haben sich schon in den Hintergrund verzogen. Eine der Comic-Figuren schlägt ein neues ästhetisches Experiment vor: »let's turn it into a musical« (MR, 172).

Bibliografie

Bachtin, Michail: Das Wort im Roman. In: Die Ästhetik des Wortes. Hg. v. Rainer Grübel. Übers. v. Sabine Reese. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1979 [1934/35], S. 154–300.

Baumgärtner, Alfred Clemens: Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium. Bochum: Kamp, 1979.

Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014.

Herder, Johann Gottfried: Briefe zu Beförderung der Humanität. In: Herders Sämmtliche Werke, Bd. 18. Hg. v. Bernhard Suphan. Berlin: Weidmannsche Buchhandlung, 1883 [1796].

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.

Rowson, Martin: The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman. London: Self-MadeHero, 2010 [1996].

Schiller, Friedrich: Über naive und sentimentalische Dichtung. In: Schillers Werke. Nationalausgabe. Bd. 20: Philosophische Schriften. Erster Teil. Unter Mitwirkung v. Helmut Koopmann hg. v. Benno von Wiese. Weimar: Böhlaus Nachfolger, 1962 [1795/96], S. 413–503.

Schmitz-Emans, Monika (in Zusammenarbeit mit Christian A. Bachmann): Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin/Boston: de Gruyter, 2012a.

Schmitz-Emans, Monika (Hg.): Comic und Literatur: Konstellationen. Berlin/Boston: de Gruyter, 2012b.

Seeliger, Rolf: Comics, Esperanto der Analphabeten. In: Junge Gemeinschaft 10.10 (1958), S. 5.

Sterne, Laurence: The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman. Hg. v. Howard Anderson. New York: W. W. Norton & Company, 1980 [1759–67].

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: MR, Cover.

Abb. 2: Ausschnitt; MR, 143.

Abb. 3: MR, 22.

Abb. 4: MR, 110.

Abb. 5: MR, 1.

1] Auf eine redundante Verwendung der weiblichen und der männlichen Form von Substantiven verzichtet die Autorin im vorliegenden Text aus stilistischen Gründen.

2] Im Folgenden ist von ›Comics und Graphic Novels‹ dann die Rede, wenn kürzere und längere Bildergeschichten im Comicstil gemeint sind.

3] Dazu gehören im Übrigen ja auch diejenigen, die sich an den Begriff ›Erzählung‹ bzw. ›Narration‹ knüpfen: Was ist eine ›Erzählung‹? Was verbindet verbale und visuelle Erzählungen?

4] Weitere, hier auszublendende Schwierigkeiten ergeben sich anlässlich des mit dem ›Roman‹-Diskurs eng verknüpften, aber natürlich keineswegs identischen Diskurses über ›Fiktionen‹, sowie ferner mit Blick auf einzelsprachliche Terminologien und Differenzierungen wie z. B. im Fall des englischen Begriffspaars ›novel‹ und ›romance‹.

5] Hinzu kommen solche, die für Bildgattungen charakteristisch sind, etwa Bild-im-Bild-Strukturen; diese bieten sich besonders an, um Binnenspiegelungen zwischen ›rahmender‹ und ›gerahmter‹ Welt zu arrangieren.

6] Im Folgenden werden die beiden *Tristram-Shandy*-Texte mit den Siglen ›LS‹ (Laurence Sterne) und ›MS‹ (Martin Rowson) zitiert. Martin Rowsons Graphic Novel ist unpaginiert.

7] R*itter, Tod und Teufel*, hier ausgewiesen als »Plate II: Engraving by Albrecht Durer [sic] from the so-called ›Cardinal's edition‹ of *Hafen Slawkenbergius de Nasis*, Dresden, 1518. Royal Collection«. Die Ritterfigur trägt nun einen Hut.

8] Die Bildzitate werden übrigens in schönster Missachtung jeder chronologischen Ordnung durch ihre jeweiligen Bildlegenden als Illustrationen zu Tristrams Geschichte interpretiert, also für die Geschichte adaptiert, die Rowson gerade erzählt.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor

Maurice Funken (Aachen)

Aufsatztitel

Der Versuch einer Systematisierung des US-amerikanischen post-9/11-Comics in fünf Phasen

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Maurice Funken: Der Versuch einer Systematisierung des US-amerikanischen post-9/11-Comics in fünf Phasen. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 22–48. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/funken>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Zwischen Real- und Selbstreferenz

Der Versuch einer Systematisierung des US-amerikanischen post-9/11-Comics in fünf Phasen

Maurice Funken (Aachen)

Am 11. September 2001 verübt das Terrornetzwerk Al-Qaida eine Reihe von Selbstmordanschlägen auf zivile und militärische Gebäude in den USA. Bei den Anschlägen kommen insgesamt 2996 Unschuldige und 19 Attentäter ums Leben. Die Geschehnisse werden weltweit in Echtzeit von Millionen Menschen vor ihren TV-Bildschirmen verfolgt und in den folgenden Tagen medial allgegenwärtig besprochen, kommentiert und reproduziert. Das transmediale Phänomen 9/11 hat sich in die öffentliche Erinnerung eingebrannt (vgl. Regener, 121). Zu den Medien, die sich als erste mit den Anschlägen auf künstlerische Art und Weise auseinandersetzen, gehört der Comic (vgl. Fehrle / Heinze, 219). Diesen sollte man als *aftermedium* präzisieren: »[a mode] of representation [...] not involved or only indirectly involved in the live representation of the event« (Stubblefield, 8). Die US-Comicindustrie veröffentlicht schon bald sogenannte *tribute books*, etwa *Heroes* aus dem Marvel Verlag, die einerseits den Angehörigen und Opfern Tribut zollen, andererseits Ansätze zur Verarbeitung des kollektiven Traumas 9/11 andenken.[1] Andere Unterhaltungsmedien, etwa Fernsehserien oder Kinofilme, greifen das Thema 9/11 erst deutlich später auf.[2] Auch die Folgen der Anschläge, beispielsweise der sogenannte *War on Terror* und die damit verbundene politische Instrumentalisierung finden sich in den Comics der darauf folgenden Jahre wieder und sollen ins Blickfeld genommen werden.[3]

Comic-Autor Joseph Michael Straczynski erklärt, wie Medien grundsätzlich mit dem Thema umgehen:

> When something of note happens to a culture, it turns all its available tools to the task of integrating and understanding that event. Fiction, television, movies, news, and yes, comics are all part of that process. (Yarbrough 2002)

Der Comic begibt sich auf die Suche nach Möglichkeiten, das Geschehene zu verarbeiten. Doch dabei stößt das Medium an seine Grenzen. Man bedenke: Gewalt und Zerstörung sind bereits jahrzehntelang fester Bestandteil der Handlung in US-Superhelden-

Comics. Superheldengeschichten sind ohne Gewalt nicht denkbar, die großformatige Zerstörung von Häusern oder gar ganzen Städten ein gängiger Teil der Narration. Nach dem 11. September 2001 werden diese Genrekonventionen überdacht, die Geschichten der Comics angepasst. Eine post-9/11-Bildsprache im Comic muss sich des kollektiven Bildgedächtnisses der tatsächlichen wie auch der medial erreichten Zeugen der Anschläge des 11. Septembers bewusst sein.[4] Regeners Aussage über Fotografie kann für den intermedialen Comic adaptiert werden: Der Comic

> verweist auf die von uns gespeicherten anderen Bilder aus Printmedien, Film, Fernsehen, Museum. Eine Vielstimmigkeit (Heteroglossie) ist kennzeichnend für die Konstituierung eines Blickes und der Deutung von Bildern. (Regener, 121).

Beim Betrachten der Comic-Bilder vergleicht man also mit dem aus anderen Medien gespeisten Bildgedächtnis, sucht nach Zitaten. Das

> Bildgedächtnis speist sich aus einer ›amorphen Masse‹ von Bildern, [...] [es] ist keine Metapher für Erinnerung und [...] wird vielmehr durch jeweilige Blickkulturen strukturiert, die in intermedialen Verflechtungen hergestellt werden (Regener, 129).

Es ist dieses kulturell verankerte Bildgedächtnis, das Produzent_innen und Konsument_innen des 9/11-Comics gleichermaßen beeinflusst.

Der Comic als erste künstlerische Verarbeitungsinstanz der Geschehnisse des 11. Septembers hat sich der Frage nach der (Nicht-)Darstellbarkeit der Ereignisse bzw. der möglichen Depiktion ähnlicher Fiktionen zu stellen. Zum Teil kommt es gar zu einer Art weltlichen ›Bilderverbots‹. Die Verlage zensieren sich selbst und geben vor, was der Leserschaft zumutbar ist und was nicht. Die en detail dargestellte Auslöschung von Architektur einhergehend mit dem Verlust von Menschenleben wird zum Tabu. Mochten die Anschläge des 11. September in ihrer bildlichen Qualität und medialen Allgegenwärtigkeit stets an Hollywood-Katastrophenfilme erinnern, so erscheint nach 9/11 die Nähe zwischen Fiktion und Realität unangebracht, als müsse man »eine Pietät gegenüber der Realität [...] wahren« (Regener, 124). Das Ausblenden und Tabuisieren der Anschläge setzt ein; es »kommt eine Politik der selektierten Sichtbarkeit zum Zuge« (Richard, 43), in der Abwesenheit das Abbild ersetzt.

Der US-amerikanische Superheldencomic nach dem 11. September ist durch diese Frage nach der Darstellbarkeit geprägt. Die folgenden Jahre lassen sich aufgrund des daraus resultierenden Umgangs mit 9/11 bzw. allegorischen Ereignissen versuchsweise in fünf Phasen einteilen.

Eine erste Phase ist zeitlich in unmittelbarer Nähe zu den Anschlägen anzusetzen und ist geprägt durch die Sichtbarkeit des 11. Septembers und seiner Folgen. Die überwiegende Inszenierung der Realreferenz der Comics wird zum Teil ergänzt um allegorische Betrachtungen. Die *tribute books*, aber auch einzelne Ausgaben der Serien *The Amazing Spider-Man* und *Captain America* sind Beispiele für einen ersten Versuch des Umgangs mit 9/11.

Kurz nach den Anschlägen wird Darstellbarkeit durch Nichtdarstellbarkeit ersetzt. In einer zweiten Phase folgt ein moralisch motiviertes Bilderverbot. Als Beispiel für die Zensurpolitik der Comicverlage richtet sich der Blick hier auf die Serie *The Authority*.

Ebenfalls noch recht zeitnah an 9/11 ist eine dritte Phase festzumachen. Diese ist sowohl durch den Ausbau des vor allem in den *tribute books* eingeführten neuen Heldentypus charakterisiert als auch durch Verweise auf das reale Ereignis der Anschläge, etwa in Reihen wie *The Call*.

Eine anschließende vierte Phase ist dagegen durch eine Reihe von allegorischen Geschichten gekennzeichnet, die 9/11 abgewandelt in die fiktionale Welt der Comics transferieren und dabei Gewalt und Zerstörung wieder sichtbar machen. Hier stechen besonders Eventserien wie *Civil War* heraus.

Mit der fünften Phase gerät die Auseinandersetzung mit den Anschlägen und deren Folgen zum Abschluss. Das ›Bilderverbot‹ ist aufgehoben, die Darstellbarkeit der Ereignisse wiederhergestellt. Stephan Packard beschreibt dies treffend:

> Das Pathos der Politik ist dem alltäglichen Pathos der Zerstörungswut der Superheldencomics gewichen, und diese hat sich das Bildmotiv des 11. Septembers schließlich völlig angeeignet. (Packard 2014, 23)

Auf die zunächst einsetzende Realreferenz auf 9/11 folgt ein ›Bilderverbot‹, die Darstellbarkeit der Ereignisse wird zensiert und infrage gestellt, letztlich aber durch den sich allmählich vollziehenden Wechsel zur Selbstreferenzialität in Bezug auf die Bildwürdigkeit rehabilitiert. Anhand ausgewählter Beispiele und Einzelanalysen wird der folgende Text diese Phasen nachzeichnen und deren Spezifika herausarbeiten. Aufgrund der schieren Masse an Comicpublikationen seit dem 11. September 2001 beschränkt sich die Untersuchung zumeist auf die Veröffentlichungen aus dem Hause Marvel Comics, zieht aber zur Illustration einzelner Aspekte auch Publikationen anderer Verlage heran. Zweifelsohne kann man ebenso wenig alle veröffentlichten Marvel-Hefte auf die 9/11-Thematik überprüfen; der Verlag publiziert bis zu 50 Serien im Monat, manche davon mit zwei Ausgaben versehen. Entsprechend hoch wäre die Anzahl der zu untersuchenden Hefte. Stattdessen soll ein präziser Blick auf die sogenannten Eventserien geworfen werden, zeigen diese doch eindeutig Strategien des Umgangs mit dem 11. September auf.

Phase 1: Realreferenz als Auftakt

Unter den Veröffentlichungen der ersten Phase fallen die sogenannten *tribute books*, aber auch Einzelhefte der Marvel-Serien *The Amazing Spider-Man* und *Captain America*. Gerade das *Spider-Man*-Heft thematisiert die Darstellbarkeit bzw. Nichtdarstellbarkeit der Terroranschläge des 11. Septembers und soll entsprechend genauer betrachtet werden.

In dieser ersten Phase gilt 9/11 noch als unumstößliche historische Zäsur, welche so auch medial konstatiert wurde.[5] Und auch *The Amazing Spider-Man* #36 (Sigle: ASM) unterbricht die sich fortsetzende Narration und spiegelt so jene Zäsur wieder. Straczynski berichtet über die Entstehung des Heftes:

> [Marvel Comics] felt that in at least one of their books they needed to really address the issue of what happened at the WTC. Their feeling was that the one character best suited to this was Spider-Man because after all, he's a native New Yorker. (Yarbrough 2001b)

So tritt an die Stelle der Fortsetzungsgeschichte eine Art Sonderausgabe, welche die Anschläge in dem Kontext eines Superheldenuniversums zu verorten versucht: »[T]he superhero narrative [becomes] [...] a lens through which to view and respond to the events of that day.« (Nyberg, 177) Die narrative Struktur und die Genrekonventionen der Superheldengeschichten sind laut Amy Kiste Nyberg allerdings denkbar ungeeignet, um auf reale Ereignisse in dem Ausmaß des 11. Septembers zu referieren. So ist es auch zu erklären, dass diese Superheldenerzählungen nur einen geringen Raum unter allen Geschichten dieser ersten *tribute books* einnehmen (vgl. Nyberg, 176). Für Fuchs und Reitberger gilt der Superheld als Nachfolger und Reinkarnation der antiken Heroen, so

> verkörpern alle Superhelden den auch heute noch vorhandenen Wunschgedanken nach dem Paraklet, dem Helfer, der göttergleich (als Schutzengel) den Sterblichen wunderbare Rettung bringt (Fuchs / Reitberger, 102).

Die ersehnte Rettung bleibt am 11. September allerdings aus.

Eine in schwarz gehaltene erste Seite kennzeichnet das Heft als Singularität, als Einschnitt in die normale Erzählstruktur der Superheldenreihe (vgl. Cooper / Atkinson, 63). Zugleich gibt die völlige Negierung der Farbigkeit der Nichtdarstellbarkeit des Gezeigten eine Form, ähnlich etwa Art Spiegelmans späterem Cover zu *In The Shadow Of No Towers*; das Abwesende ersetzt das Unvorstellbare. Anschließend blickt die Leser_in auf ein breites Panorama, eine die beiden folgenden Seiten gänzlich füllende detailreiche Stadtansicht New Yorks (vgl. ASM, 2f.). Eine Horizontlinie ist nicht ersichtlich, stattdessen umschließt eine Reihe von Hochhäusern einen zentralen Raum in der Mitte des Bildes; von dort steigen Rauchwolken auf und wälzen sich in die anliegenden Straßenschluchten, lodern Flammen in die Höhe, glühen Trümmerteile. Dies sind die Trümmer des World Trade Centers (WTC). John Romita Jr. füllt die beiden Seiten mit einer perspektivisch korrekten, fast schon fotografisch wirkenden Architekturdarstellung der bekannten Stadtlandschaft. Damit evoziert der Zeichner einmal mehr den Realitätsbezug des Comics. Der Kolorist der Ausgabe, Dan Kemp, leuchtet die Szenerie dank effektiver Computerkolorierung ebenfalls nahezu realistisch aus. Der *double page spread* visualisiert das Ausmaß der Katastrophe in »one of the most shocking images ever to appear in a comic book; shocking, because it is real« (Wright, 287).

Im Bildvordergrund links auf einem Häuserdach ist Spider-Man von hinten zu sehen (Abb. 1). Die Figur steht breitbeinig da, in leicht gebückter Haltung, und hält die Arme an den Kopf. Die Geste ist Abwehrhaltung und zugleich Ausdruck des Entsetzens über das Panorama. Der Superheld wird als Rückenfigur gezeigt; eine solche Ansicht ist in der Kunst als Einstieg des Betrachters in das Bild gedacht, sozusagen als Identifikationsfigur. Die Ohnmacht des Helden überträgt sich so auf die Leser_in und beide sind zur fassungslosen Perzeption verdammt. Das Verwenden einer Rückenansicht lässt darüber hinaus die Figur vor der sich abspielenden Katastrophe beinahe unbedeutend wirken. Die Rollenverteilung zwischen Stadt und Comic-Figur scheint nahezu auf den Kopf gestellt: Nor-

Abb. 1: Spider-Man überschaut fassungslos die Szenerie am 11. September 2001 (ASM, 2f.).

malerweise dient New York als Kulisse für die Handlung der Superheldengeschichten.[6] Entsprechend wird der Held bedeutsam in Szene gesetzt, man denke hier vergleichsweise an das Cover des Bandes *The Art of John Romita Jr.*, das Spider-Man bildfüllend vor einer ähnlichen Stadtszenerie in Szene setzt (vgl. Thomas / Romita Jr.). Doch bei Straczynski wirkt die verhältnismäßig kleine Figur vor dem großformatigen Hintergrund wie Staffage. Die in der Geschichte des Heftes thematisierte Machtlosigkeit Spider-Mans wird durch diese Relation der Größenverhältnisse von zerstörter Stadt und Mensch unterstrichen (vgl. Packard 2009, 321).

Bemerkenswert ist auch die Perspektive: Die Leser_in blickt mit Spider-Man hinab auf das Geschehen, die Position des Betrachters ist erhöht. Er steht, wie es bei Superhelden üblich ist, über den Dingen. De Certeau versteht den auch hier denkbaren, die Stadt überschauenden, stillstehenden Blick als Versuch der Kontrolle, als panoptische Projektion (vgl. Frahm, 183). So schreibt de Certeau bezeichnenderweise über das World Trade Center:

> To be lifted to the summit of the World Trade Center is to be lifted out of the city's grasp [...]. His elevation transfigures him into a voyeur. It puts him at a distance. It transforms the bewitching world by which one was ›possessed‹ into a text that lies before one's eyes. It allows one to read it, to be a solar Eye, looking down like a god. (De Certeau, 92)

Die so einsetzende visuelle Bemächtigung der Stadt durch den wachsamen Helden ist ein in

Superheldennarrativen gängiges Bild. Aber im Angesicht des 11. Septembers versagt der Kontrollversuch. Die bereits angesprochene Unzulänglichkeit des Helden wird durch den Text verstärkt; mehr als ein »... God ...« (ASM, 2f.) kann der entsetzte Held nicht hervorbringen.

Einzelne Szenen des Heftes gehen deutlich auf die damalige Medienberichterstattung und den daraus resultierenden Kanon der 9/11-Bildsprache zurück.[7] So zeigt Seite 4 im ersten Panel einen Straßenzug in unmittelbarer Nähe des World Trade Centers, dessen Stahlskelett noch im Hintergrund glüht (Abb. 2). Abermals präsent sind auch die sich durch die Straßen schiebenden Rauch- und Trümmerwolken und die vor ihnen davon eilenden Menschenmassen. Damit kombiniert der Comic in einem Bild gleich zwei der wichtigsten ikonografischen Elemente der 9/11-Bildpolitik (vgl. Chéroux). Die Darstellbarkeit der Ereignisse ist für den Comic möglich, wenn auch dabei auf eine medial vorgeprägte Bildauswahl verwiesen wird.

Abb. 2: John Romita Jr. kombiniert aus anderen Medien bekannte Bildmotive im Comic (ASM, 4).

Spider-Man verlässt auf dieser Comic-Seite seine erhöhte Position, begibt sich zu den Menschen auf die Straßen hinab. Die von de Certeau als gottähnlich geschilderte, erhabene Stellung gibt die Figur damit auf, der Versuch der visuellen Bemächtigung der Ereignisse ist gescheitert, der gehende Held droht sich im Chaos der erschütterten Stadt zu verlieren, er wirkt ziellos, der Kontrollverlust scheint offensichtlich (vgl. Frahm, 184).

Mit dem Ausmaß der Zerstörung konfrontiert kommt Straczynski nicht an den offensichtlichen Fragen vorbei, die sich die Leser_innen sogleich stellen und die auch die Bürger_innen New Yorks in dieser Geschichte beschäftigen, formuliert von zwei vor der Zerstörung und dem Chaos fliehenden Personen: »Where were you?!« und »How could you let this happen?« (ASM, 4) Spider-Man ringt um eine Antwort, der »fictional superhero is confronted by this contemporary reality« (Kading, 219) und kann, noch immer geschockt, nur ein »I–« (ASM, 4) hervorbringen. Es ist diese Ohnmacht des Helden, die Spider-Man mit allen Figuren dieser Geschichte und den Leser_innen des Heftes gleichsetzt. Tritt Spider-Man auf der darauf folgenden Seite in die Trümmer des Gebäudes, so ist auch dieses Bild in unzähligen Fotoaufnahmen der Leser_in bereits vertraut.[8] Im Hintergrund ragen die charakteristischen Bögen der gebrochenen Fassadenarchitektur empor, umgeben von Stahlträgern, Schutt und Asche. Dazwischen finden sich, fast unmerklich, da einheitlich eingefärbt, Helfer, Rettungskräfte,

aber eben auch Superhelden (Abb. 3). Das Element des Fantastischen, sprich das Auftreten der Superhelden, entrückt den auf ein reales Ereignis bezogenen Comic gleichsam ein wenig der Realität. Diese Distanzierung ist in weiteren Comics, die den Umgang mit 9/11 üben, anzutreffen, etwa auch in den *tribute books*.[9]

Neben dem ohnmächtigen Helden vermittelt das *Amazing Spider-Man*-Heft das Aufkommen eines neuen Heldentypus (vgl. Nyberg, 179f.), als nach wenigen Seiten die Superhelden auf die Rettungskräfte bei den Aufräumarbeiten am WTC treffen (vgl. ASM, 5). Wright schreibt dazu:

> [S]trongly reminiscent of the comic books that appeared in the wake of Pearl Harbor, [the story] portrayed the comic book heroes standing behind the real ones [...] – the approach taken by most of the superheroes in the first year of the ›War on Terror‹. (Wright, 289f.)

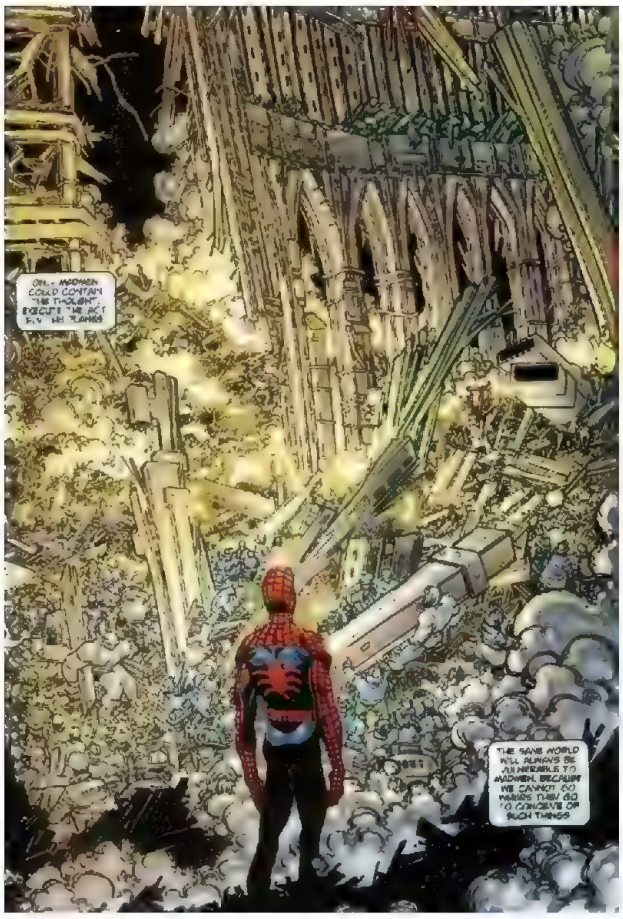


Abb. 3: Spider-Man vor den Überresten des World Trade Centers (ASM, 5).

Wright weist vielleicht bereits hier, im Jahr 2003, auf die zeitliche Begrenzung der ersten Strategien im Umgang mit 9/11 in den US-Comics hin und definiert damit indirekt eben jene hier vorgestellte erste Phase.[10]

Während *The Amazing Spider-Man* monolithisch als Einzelheft versucht, einen Umgang mit 9/11 zu finden, so will die erste Geschichte in der 2002 neugestarteten *Captain-America*-Serie das Thema in eine serielle Erzählung einbauen. Die Geschichte *Enemy* verweist ebenfalls auf das reale Ereignis 9/11 und rückt dieses sichtbar ins Zentrum der Narrative. Abermals werden die Unzulänglichkeiten eines Superhelden im Umgang mit der Katastrophe behandelt; der allmächtige Held bekommt durch die Realität des 11. Septembers seine Grenzen aufgezeigt. So muss auch Captain America auf die Frage »Where were you?« (Rieber / Cassaday 2002, 7) eine Antwort finden, doch mehr als ein »I wasn't here« (ebd.) kann auch er nicht entgegnen. Dazu zeichnet John Cassaday den Captain in seiner bürgerlichen Identität Steve Rogers vor den grauen Trümmern des World Trade Centers. Cassadays präziser Zeichenstil und die minimale Farbpalette des Koloristen Dave Stewart machen die Szenerie nahezu fotorealistisch, erinnert doch das Gezeigte an tatsächliche TV- und Presseaufnahmen des nunmehr als Ground Zero bekannten Ortes. Darüber hinaus zeigt das Heft erstmalig auch Opfer der Anschläge; in den Trümmern findet Rogers eine Leiche, einzig ein Arm ist zu sehen (ebd., 6). Riebers Skript evoziert darüber hinaus das aus der Presse bekannte Bild jener

Menschen, die aus freiem Willen in den Tod sprangen, statt in den oberen Stockwerken mit Sicherheit ebenfalls zu sterben: »I saw a man and a woman [...] They jumped.« (ebd., 8) Damit wird die *Captain-America*-Geschichte deutlicher als das vorhin besprochene *The Amazing Spider-Man*-Heft – sowohl durch die gezeigten als auch die nicht gezeigten Bilder. Die Hefte stellen nicht mehr nur 9/11, sondern auch die Folgen dar, aber am Beispiel der Springer weicht die Darstellung einer bildlichen Nichtdarstellbarkeit. Das Thema wird hier allerdings retrospektiv vom Bild in den Text ausgelagert.

Autor John Ney Rieber bestätigt zudem, dass er die Figur des Captain America als besonders geeignet betrachte, sich mit dem Kampf gegen den Terrorismus und den Folgen der Anschläge auseinanderzusetzen, schließlich stehe kein anderer Comic-Charakter dermaßen für die USA und den amerikanischen Traum. Darüber hinaus sei Captain America bereits im Zweiten Weltkrieg aktiv am Kriegsgeschehen beteiligt gewesen. Wright (290) merkt berechtigterweise aber Folgendes an:

> Captain America stayed out of Korea, Vietnam, and Iraq, but writer John Ney Rieber and artist John Cassaday plunged the super-patriot of World War II into the fight against terrorism.

9/11 macht es geradezu unabdingbar, dass sich die Figur in das Weltgeschehen einmischt. Cassaday bestättigt diese Sichtweise:

> I don't think every generic superhero needs to be saving the world from terrorists right now, [but] there are some books where it's appropriate and maybe it's our responsibility to provide that [...]. Captain America is a creature born of propaganda. He's the perfect venue for what's going on right now. (Rieber/Cassaday 2003)

Die direkte Auseinandersetzung mit den Folgen des 11. Septembers hält allerdings auch in der *Captain-America*-Reihe nicht lange an; »it remains unknown how the saga of (Captain) America will play out« (Lovell, 172), konstatierte Jarret Lovell noch kurz nach Veröffentlichung der ersten Hefte in Erwartung einer tiefgreifenden Auseinandersetzung mit dem 9/11-Komplex in der Serie, doch Rieber wird nach nur wenigen Ausgaben als Autor ersetzt. Die Geschichten wenden sich erneut der gängigen Superheldennarration mit der über Jahrzehnte etablierten, klaren Unterscheidung zwischen Gut und Böse zu. Der Comic dient fortan wieder bloßem Eskapismus, und damit verschwindet das Thema 9/11 auf längere Zeit aus dem Blickfeld des Marvel Verlags. Mit der Geschichte *Enemy* endet die erste Phase der Auseinandersetzung mit den Anschlägen: Der Bezug auf das reale Ereignis 9/11 und dessen Darstellung geht fortan verloren.

Phase 2: Moralisch bedingte Zensur

Etwa zeitgleich zu den ersten Versuchen des Umgangs mit 9/11 wird eine weitere, merklich andere Strategie angewendet, die man mit dem bereits genannten Begriff der »selektierten Sichtbarkeit« (Richard, 43) treffend beschreiben kann. In dieser Phase wählen die Verlage aus, was gezeigt werden kann und was nicht. Es kommt zu einem moralisch motivierten ›Bilderverbot‹, welches unter ethischen Gesichtspunkten die Zumutbarkeit der Inhalte der Comics überprüft. Ähnlich der Presse, die bestimmte Bilder der Anschläge nicht publiziert, entschließt sich auch die Comicindustrie,

bestimmte Bilder auf Grundlage sittlicher Ideale nicht zu zeigen. Das Unterlassen einer solchen Veröffentlichung ist ein bewusster Akt der Selbstregulierung. Dies gipfelt schließlich gar in der Zensur einiger Comic-Hefte. Dabei geht es hier wohlgemerkt nicht einzig um die (Nicht-)Darstellung des 11. Septembers, stattdessen werden 9/11-ähnliche fiktionale Ereignisse in Comic-Geschichten in Augenschein genommen und noch vor der Veröffentlichung verändert, bzw. die betreffenden Geschichten erst gar nicht publiziert. Es kommt zu einer Selektion nach moralischen Gesichtspunkten, da sich die Fiktion zu sehr der Realität angenähert hat. Ein Paradebeispiel dieser zweiten Phase ist das nicht erschienene Heft *The Authority: Widescreen.*

In der Serie *The Authority* sind Terrorismus und Zerstörung ganzer Städte gängige Elemente. So wird etwa in der im September 2000 veröffentlichten #17 Rom von gewaltigen Wirbelstürmen heimgesucht, der Vatikan und die Stadt zerstört, der Papst getötet (Millar / Weston, 2f.). Die actiongeladene Superheldenserie spielt dabei mit einer Ästhetik, wie man sie aus dem Kino kennt, etwa aus Roland Emmerichs INDEPENDENCE DAY (1996) oder Tim Burtons MARS ATTACKS! (1996); »the title had pioneered a new style of super-hero comics, following Hollywood blockbusters and dubbed the ›widescreen‹ style« (Darius 2007, 151). Doch ein Jahr später, nach dem 11. September, sagt DC Comics die Veröffentlichung von *The Authority: Widescreen* ab. Mit einem Umfang von 48 Seiten sollte das Sonderheft neben einigen Pin-Ups beliebter Zeichner zwei Geschichten erzählen: Tom Peyter und Cary Nord brachten eine Erzählung über die Teammitglieder Apollo und Midnighter zu Papier, doch der eigentliche Reiz des Heftes lag bei einer Geschichte über Jenny Sparks und Jenny Quantum, geschrieben und gezeichnet von Bryan Hitch. In Hitchs Geschichte sollten große Teile New Yorks zerstört werden. Der Zeichner zeigt sich aber einverstanden mit der Entscheidung, das Heft nicht zu veröffentlichen:

> The reason we all thought to delay or suspend publication was basically because the entire story takes place against the backdrop of appalling devastation in New York. The opening scene of the story features a multipage heavily detailed sequence of destruction as a very large area of the city is leveled due to a spreading shockwave caused by the opening of a quantum tunnel on Fifth Avenue. While Jenny Sparks, The Engineer and The Doctor put their heads together to solve the problem, the rest of the team were shown searching for survivors and injured amongst the devastation. (Darius 2007, 151)

Es gilt zudem als sicher, dass Hitch erst einige Seiten des Bandes fertig gestellt hat (vgl. ebd.), die im Internet zum Teil veröffentlicht sind. Kurz zur Erinnerung: Wüsste man nicht durch vorherige Ankündigungen von diesem Comic, bzw. könnte man die ersten Seiten nicht online anschauen, so wäre der Comic unter dem Gesichtspunkt selektiver Sichtbarkeit der Leser_in völlig verwehrt geblieben und damit unbekannt.[11]

Gleich die erste Seite zeigt eine nahezu fotorealistische Ansicht der Südspitze Manhattans (Abb. 4). Die bereits getuschte Zeichnung gibt bekannte Bauwerke der Skyline wieder, so etwa auch das World Trade Center. Einzig ein aus dem Himmel gen Stadt niederkommender Energiestrahl erschüttert die ansonsten ruhig wirkende Szenerie. Ein Blick auf die folgende Doppelseite schildert die verheerenden Auswirkungen des Strahls: Wellen von

Energie durchbrechen die Stadt, Straßenzüge, ganze Gebäude. Perspektivisch erinnert das Bild bezeichnenderweise an Romita Jr.s eröffnenden *double spread* für die bereits besprochene Ausgabe von *The Amazing Spider-Man*, obwohl diese Seiten erst nach Hitchs Zeichnungen für *The Authority: Widescreen* entstehen. Beide Male zeigt sich das Ausmaß der Zerstörung im Blick hinunter auf die Stadt. Diese ist hier allerdings nicht menschenleer, bei genauer Betrachtung sind sowohl Fahrzeuge als auch Fußgänger_innen in Hitchs Bild erkennbar; die Katastrophe wird also sichtbar Opfer fordern. Der Blick auf die Trümmer des World Trade Centers in *The Amazing Spider-Man* zeigt dies hingegen nicht und lässt sich nur mit dem Wissen um das Ereignis erahnen. Die Rahmung der zentralen Szene mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand erinnert zudem erneut an das Medium ›Film‹ und greift damit den von Hitch bereits in der Serie *The Authority* etablierten, prägenden und hier sogar dem Band den Namen verleihenden *widescreen style* auf. Durch diesen Stil ist der Comic in der Form dicht an das cineastische Format eines Action- bzw. Katastrophenfilms angelehnt, der ebenfalls nach 9/11 unter moralischen Gesichtspunkten zensiert bzw. den neuen Gegebenheiten angepasst wurde (vgl. McDermott / Schneider).[12] Man denke hier etwa an COLLATERAL DAMAGE (2002), dessen Handlung zwar in Los Angeles spielt, aber die Zerstörung eines Gebäudes und den Tod mehrerer Zivilist_innen durch Terrorist_innen beinhaltet.[13]

Eine letzte aus den Vorarbeiten zu *The Authority: Widescreen* bekannte Seite zeigt das baldige Eintreffen der Authority. Die noch unversehrte Stadt im Rücken und doch bereits auf den ersten Trümmerteilen stehend, ist das Team sichtlich erschüttert im Angesicht der Katastrophe. Bryan Hitch gibt die Zerstörung New Yorks mit Akribie und en detail wieder, was zweifelsohne für seine Zeichenkunst spricht, aber so von DC Comics nach dem 11. September 2001 nicht mehr veröffentlicht wird; die offensichtlich fiktionale Zerstörung im Comic wird als zu realistisch wahrgenommen. So sieht DC Comics für *The Authority: Widescreen* letztlich keine andere Lösung, der Band erscheint nicht; der Verlag zensiert sich selbst.

Doch bereits zuvor ist *The Authority* spätestens unter Autor Mark Millar, der die Serie von Ellis übernahm, ständig von einer Zensur der DC-Redakteur_innen bedroht: Man streicht zu gewalttätige Szenen oder lässt Panels umzeichnen, so dass beispielsweise Figuren mit realem Vorbild zu fiktionalen Ste-

Abb. 4: Eine unveröffentlichte Szene aus *The Authority: Widescreen* zeigt die Zerstörung New Yorks (McDermott / Schneider).

reotypen werden. Gerade die Hefte nach dem 11. September 2001 werden redaktionell überarbeitetet, so wird etwa ein Kuss zwischen dem homosexuellen Paar Apollo und Midnighter herausredigiert, und die Veröffentlichung der Ausgaben um Monate verzögert (vgl. Darius 2002). Des Weiteren wird ein im Juli 2001 angekündigter Neustart der Serie unter Brian Azzarello, Steve Dillon und Glenn Fabry gänzlich gestrichen (vgl. Yarbrough 2001a). Autor Azzarello sah sich außer Stande, seine geplanten Geschichten mit dem dafür nötigen Freiraum zu erzählen; so sollte unter anderem Jesus Christus dem Authority-Team beitreten, was sicherlich nicht die zunehmend konservative Verlagspolitik bei DC Comics widerspiegeln würde. Es drängt sich hier die Vermutung auf, dass 9/11 nicht nur als unangebracht geltende Bildmotive tabuisiert, sondern auch einer zunehmend konservativen Werteausrichtung des Verlags dienlich ist, wie sie auch eine christlich geprägte Regierung unter George W. Bush vertritt.

Phase 3: Vom Scheitern neuer Helden

Statt sich mit den Problemen der Darstellbarkeit im Kontext der alten Superheldengeschichten und ihren aus Gewalt und Zerstörung durchsetzten Narrativen zu beschäftigen und womöglich einer Selbstzensur anheim zu fallen, suchen Verlage wie Marvel nach einer anderen möglichen Umgangsform mit 9/11 und den Folgen. So wird in einer dritten, abermals kurzen Phase der Versuch unternommen, die von Nyberg bereits konstatierten alten Helden um neue zu ergänzen (vgl. Nyberg 179f.). Marvel veröffentlicht entsprechend Serien wie die drei Miniserien unter dem Banner *The Call of Duty*:

> [Their] purpose was to tie in to earlier 9/11 comic themes that centered on police [...], firefighters [...], and paramedics [...] from New York, and elevate them to a superhero status. (Scott, 340)

Diese drei aus dem *Amazing Spider-Man*-Heft bekannten Berufsgruppen der Polizisten, Feuerwehrmänner und Rettungssanitäter werden als neuer Heldentypus in den Serien *The Call of Duty: The Precinct*, *The Call of Duty: The Brotherhood* und *The Call of Duty: The Wagon* präsentiert (vgl. Austen / Jones / Finch u. Jones / Mandrake).[14] Die Reihen spielen vor einem 9/11-Hintergrund und thematisieren die alltäglichen Probleme real anmutender Figuren in der fiktiven Welt des Marvel-Universums, wie es zuvor vielleicht nur die Reihe Marvels versucht hat (vgl. Busiek / Ross).[15] Mit der finalen Serie *The Call* führt man die aus den drei Serien bekannten Figuren schließlich zusammen; dort werden die neuen Helden ebenfalls zu Superhelden aufgewertet, erhalten Kräfte und besondere Fähigkeiten. Damit aber entsprechen sie den alten Vorbildern, denen Marvel eigentlich ein neues Ideal entgegensetzen will. Auch inhaltlich ist die Serie 9/11-affin gehalten: Ein Terrorist greift New York an und muss aufgehalten werden. Somit kehrt der Titel zu einer stereotypischen Superheldengeschichte zurück, die allerdings kein Publikum findet: Die Serie endet nach nur vier Ausgaben (vgl. Austen / Olliffe 2003).

Auch die *Captain-America*-Reihe mit den patriotisch-propagandistischen Coverslogans wie »Fight Terror« oder »Never Give Up« (vgl. Rieber / Cassaday 2003) sind aus den Regalen der Comic-Shops verschwunden, im Hause Marvel

wird der Umgang mit dem 11. September vorerst auf ein Minimum zurückgesetzt. Nur vereinzelt greifen Geschichten wieder Elemente der post-9/11-Zeit auf.[16] Auch die vormals auf beinahe allen Covern des Verlags platzierten *memorial logos* mit der Silhouette des World Trade Centers sind gut ein Jahr nach 9/11 wieder verschwunden.

Diese dritte Phase ist wechselhaft und damit unentschlossen in ihrem Umgang mit dem 11. September. Sie zeichnet sich einerseits durch Verweise auf das reale Ereignis 9/11 aus, andererseits findet völlig konträr zur ursprünglichen Absicht eine Rückbesinnung von den neuen auf die alten Heldenfiguren statt. Wie das Beispiel *The Call* zeigt, ist der 11. September zunächst Hintergrundgeschichte, treibende Kraft in den Narrativen, wird aber schließlich durch Allegorien, das heißt an die Realität bewusst angelehnte, aber ihr nicht entsprechende Geschichten ersetzt. Die dritte Phase ist letztlich als eine Phase des Scheiterns zu betrachten: Der bewusste Wechsel von einer real referierenden auf eine allegorische, sich selbst referierende fiktive Ebene ist eine Strategie im Umgang mit 9/11, die keinen Anklang findet.

Phase 4: Allegorien und Selbstreferenz

Auf das vorläufige, aber beinahe völlige Verschwinden von 9/11 aus den Marvel Comics etwa ein Jahr nach den Anschlägen reagiert der Verlag mit einer nunmehr stetigen Manifestation allegorischer Verweise auf 9/11 und die zumeist politischen Folgen in den Comic-Geschichten. Einer Erinnerung an die medial vermittelten Bilder gleich blitzen immer wieder Elemente des 11. Septembers und dessen Nachwirkungen durch die Oberfläche der Narrative. Aus dem kollektiven Gedächtnis werden diese Bildelemente zitiert, in die Geschichten transferiert und damit sichtbar gemacht. Dieser Transfer realer Referenzen in eine fiktionale Welt kennzeichnet die hier einsetzende vierte Phase im Umgang mit 9/11, welche einhergeht mit einer wieder zunehmenden Darstellung von Gewalt und Zerstörung in den Superheldengeschichten.

Eine der ersten Eventserien, die sich besonders deutlich mit den Konsequenzen der Attacke gegen Amerika auseinandersetzt, ohne dabei den 11. September 2001 konkret zu benennen, ist die Reihe *Civil War* (vgl. Millar / McNiven 2007). Dabei ist die Serie mehr eine inhaltliche und nur in ausgewählten Momenten eine bildliche Allegorie auf die post-9/11-Zeit. *Civil War* stammt aus der Feder Mark Millars, dessen Arbeit an *The Authority* bereits Kommentare zum weltpolitischen Geschehen innewohnten. Die Geschichte kann als eine Allegorie auf die politische Situation in den USA post-9/11 gelesen werden, zeigt doch die »Handlung [...] wesentliche Ähnlichkeiten mit politischen Ereignissen und Diskussionen in den Vereinigten Staaten seit dem 11. September 2001« (Packard 2009, 317). So beginnt gleich das erste Heft mit einer Katastrophe von den Ausmaßen des 11. Septembers. Die Superheldengruppierung ›New Warriors‹ löst bei einem im TV in Echtzeit übertragenen Kampf gegen einen Superschurken in einer Kleinstadt eine Katastrophe aus: Eine Explosion löscht nahezu alle Helden aus und tötet damit zeitgleich 600 Unschuldige (Abb. 5). Die scheinbare Legimitation der

Abb. 5: Eine Explosion in Stamford, Connecticut tötet sechshundert Menschen (Millar / McNiven 2006a, 1–7).

Helden, »die Rechtfertigung für die Gewalttätigkeit der Superhelden: Kräfte haben!« (Doetinchem / Hartung, 170), wird nicht nur hinterfragt, sie wird durch die öffentlich stattfindende Katastrophe gänzlich außer Kraft gesetzt. In Folge der Ereignisse wird der *Superhuman Registration Act* beschlossen (vgl. Millar / McNiven 2006b, 8). Im weiteren Verlauf der Geschichte teilt sich die Superheldengemeinschaft in zwei Lager: für und gegen den Erlass des neuen Gesetzes, das Menschen mit übernatürlichen Kräften zwingt, sich bei der US-Regierung registrieren zu lassen (vgl. ebd., 17f.). Dabei kann die liberale Seite, auf die sich Captain America schlägt, durchaus als »rebellion against the Bush Administration« (DiPaolo, 216) gelesen werden. Auch führt Marvel mit einem schlicht unter der Nummer 42 betitelten Gefängnis eine eigene Version von Guantánamo Bay ein (vgl. Millar / McNiven 2006c, 19). Wie die *New York Times* in einem Bericht über den Bürgerkrieg in Marvels Superheldenuniversum richtig zusammenfasst, ist die zentrale Frage der Serie »Would you give up your civil liberties to feel safer in the world?« (Gustines 2006)

Millar spielt in *Civil War* mit den Gegebenheiten, Konsequenzen und Ängsten einer Welt nach dem 11. September: eine noch nie dagewesene Katastrophe, die darauf folgende Angst und Unsicherheit, Gefängnisse, deren Existenz die Einhaltung der Menschenrechte in Frage stellt, Gefangene als sogenannte *enemy combatants*, der *SHRA* als eine Version des *USA PATRIOT Act* – der Leser_in dürften solche Themen und Szenarien vertraut erscheinen. Der Autor kommentiert diese Parallelen zur realen Welt wie folgt: »At the core, it's one half of the Marvel heroes vs. the other half. The political allegory is only for those that are politically aware.« (Gustines 2006) An anderer Stelle ergänzt er:

> Obviously, there's a certain amount of political allegory in a story where a guy wrapped in the American flag is in chains as the people swap freedom for security. [....] As far as I'm concerned, Civil War was accidentally political because I just can't help myself. (anon. 2007)

Die Frage nach einer US-amerikanischen Identität zwischen dem Bedürfnis nach persönlicher Freiheit und Sicherheit wird in der Serie gestellt und das Finden der Antwort mit der paratextuell gestellten Frage *Whose side are you on?* der Leser_in überlassen (vgl. Erdemandi, 213–215).

Bemerkenswert ist, dass bis auf die einleitende Szene, in der Stamford zerstört wird, wenige Bilder die tatsächliche Katastrophe zeigen; lediglich drei Panels zeigen die Explosion, doch Millar sind die Folgen wichtiger als das eigentliche Ereignis (vgl. Millar / McNiven 2006a, 7). So sieht man die Superhelden zusammen mit den nach 9/11 etablierten *neuen Helden*, den Feuerwehrmännern, in den Trümmern der zerstörten Stadt stehen. Gemeinsam räumt man den Schutt beiseite, doch sind nur einige wenige Opfer in der Stadtruine sichtbar, stattdessen erinnert die Stahlstruktur mancher Trümmerteile einmal mehr an die Überreste des World Trade Centers. Dazu zeigt McNiven eine US-Flagge am Boden, teilweise zerrissen und mit Brandspuren versehen, ein nicht ganz subtiles Sinnbild für den Zustand eines ganzen Landes

Abb. 6: Die neuen Helden bringen Captain America zu Fall (Millar/McNiven 2006d, 18f.).

nach der fiktionalen aber auch der tatsächlichen Katastrophe im Jahr 2001 (vgl. Millar/McNiven 2006a, 8f.).

Betrachtet man die folgenden Hefte der Reihe genauer, so greift in *Civil War* dennoch ein unausgesprochenes ›Bilderverbot‹, hier allerdings auf allegorischer Ebene. Selbst die Darstellung des finalen Kampfes der Helden gegeneinander bleibt stets dicht am Geschehen, der Blick nah an den Figuren; einzig ein Bild in der letzten Ausgabe der Serie zeigt eine Stadtansicht, brennende, zerstörte Häuser, Straßenzüge in Flammen. Und gerade hier greifen abermals die durch Nyberg so treffend ausgemachten *neuen Helden* ein und bringen Captain America zu Fall. Der Kampf ist zu Ende, Rogers, der Patriot, die Seele Amerikas, gestürzt durch das amerikanische Volk, gibt im Angesicht der Sinnlosigkeit des Kampfes und der Konsequenzen für sein Land auf (Abb. 6). Die Ansicht der Stadt in Flammen bringt somit den Wendepunkt, ist Sinnbild für ein nötiges Umdenken.

Doch die post-9/11-Parallelwelt der Marvel Comics wird gleich im Anschluss an den *Civil War* in ihren Grundfesten erschüttert, als Captain America ermordet wird (vgl. Brubaker / Epting 2007). Sacks schreibt dazu: »[T]he death of a character draped in the American flag was a thinly veiled political allegory.« (Sacks 2008a) Der Autor des Heftes, Ed Brubaker, ergänzt:

> Cap [...] getting killed on the courthouse steps, there is a certain metaphor there for the things that are being stripped away from America. [...] the times are changing for the worse. (Sacks 2008b, 47)

Anfang 2008 wird die Figur des Captain America neu besetzt (vgl. Brubaker / Epting 2008).

Nicht nur, dass sich hinter der Maske eine andere Person als zuvor verbirgt, diesmal wird Captain America auch mehr wie ein Soldat dargestellt. Der neue Captain America wirkt wie ein Kommentar auf den Zeitgeist, die Figur ist den Anforderungen einer Welt im Krieg gegen den Terror angepasst. Abermals sind Marvel-Geschichten als Allegorien aufzufassen, ein »closed narrative« wird zum »cultural commentary« (Costello, 229) erhoben.

Die Darstellung einer militanteren Version Captain Americas geht einher mit einer Zunahme an gewalttätigen Auseinandersetzungen im Marvel Comic. So erreicht auch die Darstellung 9/11-verwandter Zerstörung im Event *World War Hulk* einen neuen Höhepunkt (Pak / Romita Jr. 2008b). Hier kehrt der ins Weltall verstoßene Hulk auf die Erde zurück und will sich an den Helden rächen, die für sein Exil verantwortlich sind. Die Eventserie folgt dabei den gängigen Narrationsformen einer Superheldengeschichte. Im finalen Kampf des Hulks gegen den Helden Sentry fallen weite Teile der Stadt der zerstörerischen Kraft der Superwesen zum Opfer; ganze Häuserblocks werden demoliert, Wahrzeichen der Stadt liegen in Schutt und Asche, etwa der Madison Square Garden (vgl. Pak / Romita Jr. 2008a, 7f.). Ein Blick auf die das Event ergänzende Heftserie *World War Hulk: Front Line* zeigt abermals einen latenten, jedoch nicht rein allegorischen Verweis auf die Anschläge des 11. Septembers (vgl. Jenkins / Bachs 2007b). Im letzten Heft der Serie kommentiert eine Passantin den Einsturz eines Gebäudes in ihrer unmittelbaren Nähe mit den Worten »I can't take this all over again« (Abb. 7; Jenkins/Bachs 2007a, 7). In Bezug auf die Geschichte wirkt der Ausruf zusammenhanglos und geradezu losgelöst, das »all over again« ist damit kein Verweis auf die Handlung der Serie, sondern stattdessen ein verborgener Fingerzeig für die wissende Leser_in auf das noch längst nicht bewältigte Trauma der Vergangenheit, den 11. September 2001. Der hier stattfindende textliche Verweis auf 9/11 ist bemerkenswert, ist er doch einer der seltenen Bezüge auf das Ereignis in sprachlicher Form, denn zuerst dominieren rein bildliche Analogien. Auch das

WE GOTTA GET OUT OF THE STREET
IT'S GONNA BE OKAY MA AM. YOU GOTTA COME WITH ME NOW
I CAN'T TAKE THIS ALL OVER AGAIN
For a moment I figured this might be the end, one way or another

Abb. 7: Brennende Hochhäuser wecken das Bildgedächtnis (Jenkins / Bachs 2007a, 7).

darauffolgende Panel unterstützt die Assoziation mit den Anschlägen. Zeichner Ramon Bachs präsentiert eine Szenerie, wie man sie aus den TV-Bildern des 11. Septembers kennt: ein gläsernes Hochhaus versehen mit klaffenden Einschlagstellen, aus denen Rauch und Feuer emporsteigen, verlorene Papierseiten im Wind, die auf in Panik davoneilende Menschen niederregnen.

Die vierte Phase beginnt allmählich das ›Bilderverbot‹, wie es in Titeln wie *The Authority* noch herrschte, zu lockern; mit den großen Eventserien strebt man eine Rückkehr gen alltägliches Pathos der Superheldengeschichten an, die eben den gängigen Konventionen entsprechend bestimmte Elemente wie große Schlachten und Kämpfe enthalten. So werden Gewalt und Zerstörung langsam wieder bildwürdig, werden in die Narrative eingebaut, beizeiten gar großformatig in Szene gesetzt. Dabei benennt man den 11. September 2001 nie konkret, stattdessen hat die Allegorie die Realreferenz beinahe völlig ersetzt.

Phase 5: Wiederherstellung des Status Quo

Eine abschließende fünfte Phase lässt die Anschläge und deren Folgen gänzlich hinter sich. Die direkte Auseinandersetzung mit 9/11 kommt allmählich zu einem Ende, das ›Bilderverbot‹ ist aufgehoben. Die Frage nach der Nichtdarstellbarkeit bestimmter Szenarien stellt sich nicht mehr, der US-Superheldencomic ist zum »alltäglichen Pathos der Zerstörungswut« (Packard 2014, 23) zurückgekehrt. Zentraler Punkt ist folgerichtig die Darstellung von Gewalt und Zerstörung im hohen Maße, dem hier erstmalig wieder ausgiebig Raum in den Geschichten eingeräumt wird. Diese nimmt sogar von Event zu Event zu. In dieser Phase lassen sich natürlich weiterhin mögliche Referenzen auf 9/11 finden, welche allerdings uneindeutig ausfallen und ebenso gut genretypische Elemente der Narration sein könnten.

Die fünfte Phase beginnt mit der vierteiligen Eventserie *Siege* (vgl. Bendis / Coipel 2010d). Damit endet zumindest vorübergehend eine Ära der »darker contexts, more ominous and ambiguous threats, and more morally questionable heroes« (Costello, 213). Ein solcher Held ist beispielsweise Norman Osborn in Gestalt des plakativ in den US-Farben gewandeten und damit den Widerspruch zwischen innerer Wahrheit und äußerer Wahrnehmung thematisierenden Iron Patriots, dessen Aufstieg in einem vorherigen Event namens *Secret Invasion* begonnen hat.

Siege erzählt von der Invasion der Truppen Osborns in Asgard, Marvels Stadt der nordischen Götter, die zu diesem Zeitpunkt auf der Erde weilt. Zuvor ist einer der nordischen Götter scheinbar für die Zerstörung eines Football-Stadions in Chicago verantwortlich, was die Invasion rechtfertigen soll (vgl. Bendis / Coipel, 2010a, 5f.). Die Szene erinnert überdies an den Beginn der bereits besprochenen Serie *Civil War*. Auch hier ereignet sich eine verheerende Explosion, welche als Katalysator für die Handlung dient. Das Marvel Universum bleibt damit selbstreferenziell. Der Bezug auf vorherige Geschichten verdichtet die kontinuierliche Narration, den sogenannten *Marvel canon*, aber verweist darüber hinaus eben genau nicht mehr explizit auf die Rea-

lität namens 9/11. Die gezeigte Katastrophe mit der einhergehenden Zerstörung ist für das Genre des Superheldencomics ein existenzieller Archetypus, der aber nicht mehr unbedingt ein Verweis auf den 11. September 2001 sein muss. So stellen Cooper und Atkinson fest: »images of destruction are common (the burnt-out city, the destroyed planet, the threatened monument, etc.).« (Cooper / Atkinson, 66) Der Zeichner der Serie *Siege*, Olivier Coipel, setzt das Unglück bildgewaltig auf beinahe drei Seiten in Szene, wohingegen McNiven in *Civil War* mit drei Panels auskommt. Damit erhält das Gezeigte erstmals wieder genügend Raum und wird bildwürdig. Der Blick auf die Zerstörung wendet sich somit nicht ab, die Darstellung der Szene erscheint dem Verlag wohl nicht mehr moralisch fragwürdig und der Leserschaft zumutbar. Das medial geprägte Bildgedächtnis der post-9/11-Zeit hält dem Anblick des Desasters stand.[17] In Superheldenkonventionen mittlerweile wieder fest eingebettet und mit Comic-Archetypen versehen, kann die Zerstörung mit ausreichender Distanz betrachtet werden und ist damit wieder darstellbar.

Auch einer der finalen Höhepunkt der Serie ist in diese Richtung zu deuten: Die schwebende mystische Stadt Asgard fällt aus dem Himmel nieder und wird völlig zerstört (Abb. 8). Coipel liefert dazu ein Panorama der auf dem Weideland zersplitternden Stadt; die Zerstörung Asgards ist obgleich ihres fantastischen Ursprungs zeichnerisch äußerst realistisch ins Bild gesetzt.

Die Gestaltung der Cover der *Siege*-Reihe ist ein Sinnbild für den einsetzenden positiven Blick nach vorne, der 9/11 und die Folgen hinter sich lassen möchte. Etwa zwei Fünftel eines jeden Covers der Serie nimmt eine immer gleiche Darstellung Asgards ein. Laura Martin koloriert den Stadtausschnitt in Olivier Coipels Coverzeichnung von Heft zu Heft in helleren Tönen, einem Sonnenaufgang ähnlich. Dunkles Lila wechselt zu dunklem Rot, dann zu hellem Rot und schließlich zu leuchtendem Orange. Sinnbildlich wird hier allein durch die Farbgebung der Wechsel vom *Dark Reign* zum *Heroic Age* vollzogen. Dieser Wechsel mag als Allegorie auf das politische Klima der USA zu sehen sein, hatte doch zuvor die Wahl Barack Obamas die Zeit der Regierung Bush beendet.[18]

Abb. 8: Asgard stürzt auf die Erde hinab (Bendis / Coipel 2010b, 18f.).

Greift man sich ein paar der größeren Eventserien aus der Masse der Titel der letz-

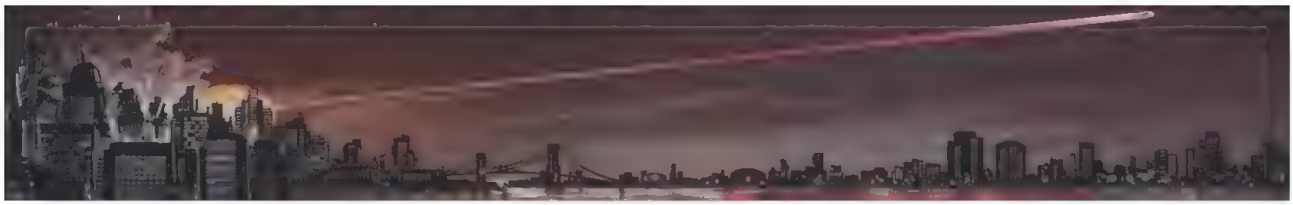


Abb. 9: New York City wird verwüstet (Bendis / Romita Jr. 2011, 21f.).

ten Jahre heraus, so kann man immer wieder deutliche 9/11-Bezüge sehen bzw. das Wegbrechen des selbstauferlegten ›Bilderverbots‹ beobachten. So wird im Zuge des Crossovers *Fear Itself* der Stark Tower zerstört, der mittlerweile ein Wahrzeichen des fiktionalen Marvel-Universums ist: Das vorübergehend zum Schurken verwandelte Thing kämpft gegen den Red Hulk und siegt vorübergehend, indem es den ganzen Turm auf das Monster niederstürzen lässt (vgl. Bendis / Romita Jr. 2011, 13–16). Die Zerstörung des Turms aktiviert abermals das Bildgedächtnis der Leser_in, die sich an den Einsturz des World Trade Centers erinnert fühlt. Beide Male ist der Einsturz übrigens an eine symbolische Zerstörung des Kapitalismus gekoppelt, gilt in der realen Welt das WTC doch als Zeichen westlicher Wirtschaftsmacht und in der fiktionalen Comic-Welt der Stark Tower ebenso als Zeichen für den Wohlstand seines Erbauers, des Großindustriellen und Multimillionärs Tony Stark.[19] Nach *Amazing Spider-Man* ist es auch hier abermals Romita Jr., der en detail die Zerstörung zeigen kann, kulminierend in einem doppelseitigen Bild mit den bekannten Versatzstücken einer Katastrophe, Trümmern, Rauchwolken, Stahlträgern, Feuer. Wenige Seiten später zeichnet Romita Jr. ein weiteres, extremes *widescreen*-Panel, das die Auswirkungen des Kampfes auf die Stadt deutlich macht; Hochhäuser sind erschüttert, lehnen zum Teil gegeneinander, Rauchwolken verdunkeln den Himmel (Abb. 9). Abermals wird in dieser Darstellung auf das durch den 11. September befüllte Bildgedächtnis zurückgegriffen. Einige Ausgaben später besuchen Tony Stark und Captain America die Ruine des Avengers Tower. Daniel Acuñas akkurate Zeichnung kommt einer Aufnahme von Ground Zero gleich (vgl. Bendis / Acuña 2011, 9f.). Der Rückgriff auf Bildmotive des 11. Septembers ist hier beide Male eindeutig, die fiktionalen Geschichten verweisen abermals auf die Realität. Die 9/11-Ikonografie findet so ihre Entsprechungen auf der Comicseite und die Darstellung ähnlicher Desaster ist auf einer fiktionalen Ebene somit wieder möglich.

Nur wenig später wird ein neuer Stark Tower erbaut, bezeichnenderweise sogar am gleichen Standpunkt wie das vorherige Bauwerk. Der neue, baulich komplexere Avengers Tower wird fulminant mit einem Feuerwerk vor den Augen der wohlwollenden Öffentlichkeit eingeweiht (vgl. Bendis / Bagley, 4). Das Motiv des Ersetzens von zerstörter Architektur durch einen Neubau mag an das durch die Anschläge verlorene World Trade Center und das es substituierende neue, ebenfalls in seiner Baugestalt aufwendigere One World Trade Center, den sogenannten *Freedom Tower*, erinnern.

In der Serie *Infinity* ist ebenfalls die Zerstörung von Architektur ein entscheidendes

Handlungsmoment (vgl. Hickman / Opeña / Weaver / Cheung 2014). Das ›Darstellungsverbot‹ einer 9/11-artigen Katastrophe und der dazugehörigen Elemente gilt hier nicht mehr. So endet bereits das dritte Heft mit der Zerstörung der Stadt der Inhumans durch deren eigenen König Black Bolt. Attilan, so der Name der Stadt, wird von einer gewaltigen Explosion erschüttert und stürzt, ähnlich wie Asgard in *Siege*, aus dem Himmel hinab. Erneut verwendet der Verlag also ein bildlich ähnlich dargestelltes Ereignis und schafft damit eine innere Kontinuität seiner Comicwelt, die die geschulte Leser_in als Verweis auf vorherige Geschichten erkennen mag. Selbstreferenz triumphiert damit einmal mehr über Realreferenz. Die Szene, der eine ganze Seite im Heft eingeräumt wird, erinnert im Aufbau zudem an Hitchs zurückgehaltene *Authority*-Seiten, zitiert diese geradezu; Wellen der Explosion durchziehen New Yorks Straßenschluchten, Häuser werden niedergerissen, Trümmer brechen weg (Abb. 10).

Wohingegen in *Siege* Asgard über beinahe unbewohntem Weideland niederging, fällt Attilan hier auf die Millionenstadt New York. Die Zerstörung erinnert die Leser_in ein weiteres Mal an die Bilder des 11. Septembers. Attilan hat Teile New York Citys zerquetscht, Häuser zermalmt, andere umgestürzt: Gewaltige Rauch- und Aschewolken hüllen Manhattan in Dunkelheit (vgl. Hickman / Opeña / Weaver 2013b, 6). Der letzte Band von *Infinity* endet mit einem Epilog. Eine Sequenz darin ist aufgrund der sie begleitenden Erzählung bemerkenswert: »What followed was the natural order of things. / The rebuilding of what was broken.« (Hickman / Cheung / Weaver 2013, 39) Dazu sieht man Superhelden beim Schleppen von Stahlträgern, sie studieren Baupläne und unterstützen den Wiederaufbau der Stadt (vgl. Hickman/Cheung/Weaver 2013, 39). Blickt man an dieser Stelle auf die Bilder aus *The Amazing Spider-Man* #36 zurück, so fallen die Parallelen deutlich ins Auge: der Held als Helfer, die Zusammenarbeit mit den gewöhnlichen Menschen, das Bemühen um das Wiederherstellen des alten Status Quo, des Lebens vor der Katastrophe (vgl. Straczynski / Romita Jr., 5). Doch es gibt einen großen Unterschied; alles, was Helden wie Spider-Man damals tun konnten, »was help clear the wreckage« (Wright, 289). Doch nun ist ihre anschließende Hilfe nicht aus einer vorherigen Tatenlosigkeit und Ohnmacht entstanden, stattdessen ist sie zusätzliche Nobilitierung ihres durch vorbildliches, heroisches Handeln nach außen vermittelten Selbstbildes.

Die fünfte Phase kulminiert schließlich in der Marvel-Reihe *Secret Wars*. Die das komplette

Abb. 10: Die Stadt der Inhumans fällt auf New York City nieder (Hickman / Opeña / Weaver 2013a, 23).

Abb. 11: Das One World Trade Center findet seinen Platz im Marvel Universum (Hickman / Ribic, 4).

Verlagsprogramm umspannende Serie zerstört das gesamte Marvel-Universum (vgl. Hickman / Ribic 2015). Die erste Ausgabe der aktuell noch nicht beendeten Serie lässt die Welt des regulären Marvel-Universums auf diejenige des ›ultimativen‹ Marvel-Universums treffen.[20] Am Ende des Heftes kollidieren beide Welten wortwörtlich. Zuvor zeigen aber einige Szenen einen expliziten 9/11-Bezug. So wird unter anderem das tatsächlich erst kürzlich fertig gestellte One World Trade Center als fester Bestandteil der New Yorker Skyline präsentiert (Abb. 11).

Damit ist die Leerstelle, die das erste World Trade Center gelassen hat, geschlossen. Die bewusste Darstellung gerade der Abwesenheit des Baukörpers hat ein Ende. Zuvor klammerten Marvel-Serien diese bauliche Lücke – und damit die sichtbare permanente Erinnerung an die Anschläge – aus ihren Stadtansichten zumeist aus, wurde der *Freedom Tower* übergangen.[21] In *Secret Wars* wird er bildwürdig, aber auch gleich wieder, wenn auch *off panel*, zerstört. Darüber hinaus durchsetzen weitere gängige Motive der Anschläge das Heft: So rennen Menschen in Panik davon, werden Hochhäuser zerstört und fliegen Trümmer umher (Abb. 12). Der 11. September wird somit ikonografisch zitiert, ein ›Bilderverbot‹ ist nicht mehr vorhanden.

Das brennende New York, nochmals Häuserruinen, abermals Rauchwolken, ein letztes Mal Explosionen (vgl. Hickman / Ribic, 24) – im ersten *Secret-Wars*-Heft treiben Hickman und Ribic die Darstellung einer im Marvel Universum geschehenden Katastrophe nicht gekannten Ausmaßes auf die Spitze. Zumal dies die Geschichte verlangt: Das Ende der Welt – oder besser zweier Welten – geht nicht leise vonstatten. In Filmsprache gesprochen ist *Secret Wars* wahrlich ein *blockbuster event*. Die Serie operiert damit einzig mit Selbst- und nicht mit Realreferenz. Das gewaltige Ausmaß der Zerstörung – immerhin der Kollaps zweier Universen – verdrängt den Anspruch auf die Abbildung von Zerstörung außerhalb des Comics. 9/11 ist rein ikonografisches Potenzial, das der Comic gezielt zu nutzen weiß. Die Anschläge sind nunmehr Teil einer fiktiven Geschichte des Marvel-

Abb. 12: Brennende Häuser und Explosionen künden das Ende der Welt an (Hickman / Ribic, 8).

Universums. Aber der 11. September ist nicht mehr expliziter Bezugspunkt der Narration. Die fünfte Phase schließt mit 9/11 ab.

Schlussbetrachtungen

Der 11. September scheint im US-Comic mittlerweile vergessen. Und warum sollte man sich auch an etwas erinnern, das die Grenzen des Genres aufzeigt, das Scheitern der Comic-Geschichten in den Vordergrund stellt? Die Leser_in verlangt nach fantastischen Geschichten und omnipotenten Held_innen; politische Allegorien sind da Beiwerk, nötige, aber doch letztlich nur vorübergehende Annäherung an die post-9/11-Realität. Doch Superhelden suchen keine politischen Lösungen, sie tragen Konflikte im Kampf aus: »[T]hey have slugfests, because the narrative of the superheroic redeemer demands that more prosaic means of conflict resolution – diplomacy, say – prove ineffectual.« (Sanchez 2007) Der superheroische Alltag kehrt ein, inklusive aller damit verbundenen Zerstörung (vgl. Packard 2014, 23). Der Status Quo ist wiederhergestellt und möchte beibehalten werden, so wie es die gemeine Comicleser_in doch vielleicht am liebsten hat. Man ist zufrieden, wenn sich nichts ändert.

Schon Nyberg bemerkte zu den ersten Superheldenomics mit 9/11-Bezug: »[T]he creators worked against genre conventions to a certain extent in order to incorporate superheroes in some way into the September 11 narratives.« (Nyberg, 185) Doch heute ist der Comic zu den gängigen Konventionen längst zurückgekehrt. Waren die Angriffe damals noch »a story without end; or, at least, a story whose end has yet to be revealed and whose outcome – the triumph of good over evil – is still very much in question,« (Nyberg, 185) so mag eine reale wie auch fiktive Welt mittlerweile den 11. September und seine Folgen weit hinter sich gelassen haben. Die Geschichte scheint abgeschlossen: »[Life can] resume as it was.« (Kading, 224)

Packard resümiert: »Comics spielen ein kompliziertes Spiel mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Sagbarkeit und Unsagbarkeit.« (Packard 2014, 21) Und so ist auch der 11. September im Wechsel zwischen Sichtbarkeit und Verborgenheit in den US-Comic eingeschrieben. Stetig manifestiert er sich in den immer größer werdenden Geschichten, so etwa den Marvel-Eventserien, deren Frequenz seit 9/11 deutlich zugenommen hat. Diese Events erfreuen sich großer Beliebtheit, was mit einem Blick auf die Verkaufszahlen kaum verwunderlich ist, sind doch Comics in Krisenzeiten stets ein wenig beliebter und erfolgreicher:

> As comic-book writer Mark Millar [...] has observed, superhero stories are at their most popular and evocative when they respond to particulary turbulent political times, especially those marred by war and social unrest. (DiPaolo, 1)

Zuvor gilt Gegenteiliges; »Any comics that attempted to be political in nature [....] were limited in overall sales« (Scott, 336).

Der Versuch der vorgestellten fünf Phasen, einer Auseinandersetzung mit den Terroranschlägen und den Folgen ist ein möglicher Weg, den 9/11- und post-9/11-Comic in ein System zu bringen. Die ersten Comics zum Thema 9/11 bleiben nah am tatsächlichen, realen Ereignis. Neben den aus anderen Medien übernommenen Bildern füllt auch der zu diesem Zeitpunkt entstehende 9/11-Comic das

kollektive, transmediale Bildgedächtnis (Phase 1). Ebenfalls zeitnah zum 11. September setzt eine geradezu ikonoklastische Phase der Zensur ein, welche ein moralisch motiviertes Bilderverbot ausspricht, das in der Folgezeit immer und immer wieder überprüft werden will (Phase 2). Beinahe zeitgleich erfolgt des Weiteren der Versuch nationaler Stärkung durch neue Heldenbilder. Doch jene dritte Phase kommt letztlich erfolglos zum Ende. Die vierte Phase wendet sich dann allegorischen Geschichten zu. Politik und für Superheldengeschichten typische Katastrophen gehen Hand in Hand, das ›Bilderverbot‹ lockert sich. Zerstörung und Gewalt werden zunehmend wieder sichtbar. Final erklärt eine fünfte Phase die Auseinandersetzung mit 9/11 für beendet, das Tabu ist gebrochen, die Darstellbarkeit des vormals Nichtdarstellbaren wieder hergestellt. Die abschließende Phase schreibt das Ereignis in einen fiktiven wie auch realen historischen Kontext ein, aus dem Comic-Produzent_innen zitieren dürfen und können. Der US-Superheldencomic hat damit gerade in den letzten Jahren in seinem von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Sagbarkeit und Unsagbarkeit geprägten Bezug auf den 11. September eine reiche Ikonographie des Desasters geschaffen. Das komplizierte Spiel mag also weitergehen.

Bibliografie

[Anon.]: Mark Millar's Civil War Post-Game Show. In: Newsarama. <http://archive.is/jyd5a>. 26.02.2007. Letzter Zugriff am 08.11.2015.

Ahrens, Jörg u. Arno Meteling: Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. New York u. London: Continuum, 2010.

Austen, Chuck (W), Bruce Jones (W), David Finch (P) et al.: The Call of Duty – Vol. 1 (The Call of Duty: The Brotherhood #1–6 u. The Call of Duty: The Wagon #1–4). New York: Marvel Comics, 2002.

Austen, Chuck (W), Patrick Olliffe (P): The Call (The Call #1–4). New York: Marvel Comics, 2003.

Bainbridge, Jason: »I Am New York« – Spider-Man, New York City and the Marvel Universe. In: Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. Hg. v. Jörn Ahrens u. Arno Meteling. New York u. London: Continuum, 2010, S. 163–179.

Bendis, Brian Michael (W), Leinil Francis Yu (P) et al.: Secret Invasion (Secret Invasion #1–8). New York: Marvel Comics, 2009 [2008].

Bendis, Brian Michael (W), Olivier Coipel (P) et al.: Siege (Siege #1–4). New York: Marvel Comics, 2010.

Bendis, Brian Michael (W), Olivier Coipel (P) et al.: The Siege of Asgard – Phase One (Siege 1). New York: Marvel Comics, 2010.

Bendis, Brian Michael (W), Olivier Coipel (P) et al.: The Siege of Asgard – Intercepted (Siege 3). New York: Marvel Comics, 2010.

Bendis, Brian Michael (W), Olivier Coipel (P) et al.: The Siege of Asgard – The Fallen (Siege 4). New York: Marvel Comics, 2010.

Bendis, Brian Michael (W), Daniel Acuña (P) et al.: Shattered Heroes (Avengers 18). New York: Marvel Comics, 2011.

Bendis, Brian Michael (W), John Romita Jr. (P) et al.: Fear Itself (Avengers 14). New York: Marvel Comics, 2011.

Bendis, Brian Michael (W), Mark Bagley (P) et al.: o. T. (Avengers Assemble 1). New York: Marvel Comics, 2012.

Brubaker, Ed (W), Steve Epting (P) et al.: The Death of the Dream: Part One (Captain America 25). New York: Marvel Comics,

2007.

Brubaker, Ed (W), Steve Epting (P) et al.: The Death of Captain America Act 2, the Burden of Dreams. Part Four (Captain America 34). New York: Marvel Comics, 2008.

Busiek, Kurt (W) u. Alex Ross (A): Marvels (Marvels #1–4). New York: Marvel Comics, 2010 [1994].

Chéroux, Clément: Diplopie. Bildpolitik des 11. September. Konstanz: Konstanz Univ. Press, 2011.

Cooper, Simon u. Paul Atkinson: Graphic Implosion. Politics, Time, and Value in Post-9/11 Comics. In: Literature after 9/11. Hg. v. Ann Keniston und Jeanne Follansbee Quinn. New York: Routledge, 2008, S. 60–81.

Costello, Matthew J.: Secret Identity Crisis. Comic Books and the Unmasking of Cold War America. New York u. London: Continuum, 2009.

Croft, Stewart: Culture, Crisis and America's War on Terror. Cambridge u. New York: Cambridge Univ. Press, 2006.

DiPaolo, Marc: War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film. Jefferson, NC u. London: McFarland, 2011.

Darius, Julian: Censorship of The Authority. In: Sequart Organization <http://sequart.org/magazine/2461/censorship-of-the-authority/>. 17.02.2002. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Darius, Julian: Exposing Status Quo Super-Heroics in Mark Millar's The Authority. In: Inside The World Of Comic Books. Hg. v. Jeffrey Klaehn. Montréal u. London: Black Rose Books, 2007, S. 141–159.

De Certeau, Michel: The Practice of Everyday Life. Berkeley: Univ. of California Press, 1988.

Dittmer, Jason: Captain America's Empire. Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics. In: Annals of the Association of American Geographers 95.3 (2005), S. 626–643.

Doetinchem, Dagmar von u. Klaus Hartung: Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics. Berlin: Basis-Verlag, 1974.

Erdemandi, Berkay Max: Marvel Comics' Civil War. An Allegory of September 11 in an American Civil War Framework. In: Traces. The UNC-Chapel Hill Journal of History. Vol. 2, Spring 2013 (2013), S. 213–223.

Fehrle, Johannes u. Rüdiger Heinze: »Waiting for that other shoe to drop«. Der 11. September in Comicbüchern. In: Nine Eleven. Ästhetische Verarbeitungen des 11. Septembers 2001. Hg. v. Ingo Irsigler u. Christoph Jürgensen. Heidelberg: Winter, 2008, S. 219–249.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Fuchs, Wolfgang J. u. Reinhold C. Reitberger: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Moos, 1971.

Gustines, George Gene: The Battle Outside Raging, Superheroes Dive In. In: New York Times <http://www.nytimes.com/2006/02/20/arts/design/20marv.html>. 20.02.2006. Letzter Zugriff am 28.06.2014.

Hassler-Forest, Dan A.: From Trauma Victim to Terrorist. Redefining Superheroes in Post-9/11 Hollywood. In: Comics as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives. Hg. v. Mark Berninger, Jochen Ecke und Gideon Haberkorn. Jefferson, NC u. London: McFarland, 2010, S. 33–44.

Hickman, Jonathan (W), Jim Cheung (P), Dustin Weaver (P) et al.: Amber (Infinity 6). New York. Marvel Comics, 2013.

Hickman, Jonathan (W), Jerome Opeña (P), Dustin Weaver (P), Jim Cheung (P) et al.: Infinity (Infinity #1–6). New York: Marvel Comics, 2014 [2013].

Hickman, Jonathan (W), Jerome Opeña (P),

Dustin Weaver (P) et al.: Kingdoms Fall (Infinity 3). New York: Marvel Comics, 2013.

Hickman, Jonathan (W), Jerome Opeña (P), Dustin Weaver (P) et al.: Thane (Infinity 4). New York, Marvel Comics, 2013.

Hickman, Jonathan (W), Esad Ribic (P) et al.: The End Times (Secret Wars 1). New York: Marvel Comics, 2015.

Jenkins, Paul (W), Ramon Bachs (P) et al.: World War Hulk: Front Line (World War Hulk: Front Line #1–6 u. World War Hulk Prologue: World Breaker #1). New York: Marvel Comics, 2007.

Jenkins, Paul (W), Roman Bachs (P) et al.: o. T. (World War Hulk: Front Line 6). New York: Marvel Comics, 2007.

Jones, Bruce (W), Tom Mandrake (P) et al.: The Call of Duty – Vol. 2 (The Call of Duty: The Precinct #1–4). New York: Marvel Comics, 2003.

Kading, Terry: Drawn into 9/11, But Where Have all the Superheroes Gone? In: Comics as Philosophy. Hg. v. Jeff McLaughlin. Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 2005, S. 207–227.

Lew, Julie: Comics Turning Tragedy Into Tribute. In: The New York Times. <http://www.nytimes.com/2001/12/29/arts/comics-turning-tragedy-into-tribute.html>. 29.12.2001. Letzter Zugriff am 03.09.2015.

Lovell, Jarret: Step Aside, Superman ... This Is a Job for [Captain] America! Comic Books and Superheroes Post September 11. In: Media Representations of September 11. Hg. v. Steven Chermak, Frankie Y. Bailey und Michelle Brown. Westport, CT u. London: Praeger, 2003, S. 161–173.

McDermott, Anne u. Bill Schneider: Uncle Sam wants Hollywood. In: CNN. <http://edition.cnn.com/2001/SHOWBIZ/Movies/11/09/hollywood.war/index.html> 09.11.2001. Letzter Zugriff am 15.08.2015.

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. London: Routledge, 2009 [1964].

McMillan, Graeme: How Marvel Learned To Stop Worrying About 9/11 And Love Slaughter. In: io9. <http://io9.com/5420126/how-marvel-learned-to-stop-worrying-about-911-and-love-slaughter>. 12.07.2009. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Millar, Mark (W), Steve McNiven (P) et al.: Civil War (Civil War #1–7). New York: Marvel Comics, 2007 [2006].

Millar, Mark (W), Steve McNiven (P) et al.: Civil War, Part One of Seven (Civil War 1). New York: Marvel Comics, 2006.

Millar, Mark (W), Steve McNiven (P) et al.: Civil War, Part Two of Seven (Civil War 2). New York: Marvel Comics, 2006.

Millar, Mark (W), Steve McNiven (P) et al.: Civil War, Part Five of Seven (Civil War 5). New York: Marvel Comics, 2006.

Millar, Mark (W), Steve McNiven (P) et al.: Civil War, Part Seven of Seven (Civil War 7). New York: Marvel Comics, 2006.

Millar, Mark (W), Chris Weston (P) et al.: Earth Inferno, One of Four (The Authority 17). New York: DC Comics, 2000.

Morales, Robert (W), Chris Bachalo (P); Campbell, Eddie (P) et al.: Captain America – Vol. 5. Homeland (Captain America #21–28). New York: Marvel Comics, 2004.

Neuhaus, Stefan: Die zwei Türme. Spider-Man und der 11. September. In: Narrative des Entsetzens. Künstlerische, mediale und intellektuelle Deutungen des 11. Septembers 2001. Hg. v. Matthias N. Lorenz. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2004, S. 105–116.

Nyberg, Amy Kiste: Of Heroes and Superheroes. In: Media Representations of September 11. Hg. v. Steven Chermak, Frankie Y. Bailey und Michelle Brown. Westport, CT u. London: Praeger, 2003, S.175–185.

Packard, Stephan: »Whose Side Are You On?« Zur Allegorisierung von 9/11 in Marvels Civil War-Comics. In: 9/11 als kulturelle

Zäsur. Repräsentationen des 11. September 2001 in kulturellen Diskursen, Literatur und visuellen Medien. Hg. v. Sandra Poppe, Thorsten Schüller u. Sascha Seiler. Bielefeld: transcript, 2009, S. 317–336.

Packard, Stephan: Wie können Comics politisch sein? In: Aus Politik und Zeitgeschichte 33/34 (2014), S. 17–23.

Pak, Greg (W), John Romita Jr. (P) et al.: World War Hulk (World War Hulk #1–5). New York: Marvel Comics, 2008 [2007].

Pak, Greg (W), John Romita Jr. (P) et al.: World War Hulk, Chapter 5 (World War Hulk 5). New York: Marvel Comics, 2008.

Posehn, Brian, Gerry Duggan u. Scott Koblish: The White Man Cometh! (Deadpool 14). New York: Marvel Comics, 2013.

Regener, Susanne: Bildgedächtnis, Blickkultur. Fotografie als intermediales Objekt. In: Historische Anthropologie 14.1 (2013), S. 119–132.

Richard, Birgit: 9-11. World Trade Center Image Complex + ›shifting image‹. In: Kunstforum International 164 (2003), S. 36–73.

Rieber, John Ney (W), John Cassaday (P) et al.: Enemy, Chapter One: Dust (Captain America 1). New York: Marvel Comics, 2002.

Rieber, John Ney (W), John Cassaday (P) et al.: Captain America Vol. 1: The New Deal (Captain America #1–6). New York: Marvel Comics, 2003 [2002].

Sacks, Ethan: Captain America lives again. In: Daily News <http://www.nydailynews.com/entertainment/music-arts/captain-america-lives-article-1.345640>. 28.01.2008. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Sacks, Ethan: Simply Marvelous. In: Wizard 195 (2008), S. 47.

Sanchez, Julian: The revolt of the comic books. In: The American Prospect <http://prospect.org/cs/articles?article=the_revolt_of_the_comic_boooks>. 21.10.2007. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Scott, Cord: Written in Red, White, and Blue. A Comparison of Comic Book Propaganda from World War II and September 11. In: The Journal of Popular Culture 40.2 (2007), S. 325–343.

Seagle, Steven T. (W), Duncan Rouleau (P) et al.: Unreal. In: 9-11. The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories To Remember. Bd. 2. Hg. v. Paul Levitz. New York: DC Comics, 2002, S. 15–17.

Spiegelman, Art: In The Shadow Of No Towers. New York: Pantheon, 2004.

Straczynski, J. Michael (W), John Romita Jr. (P) et al.: o. T. (The Amazing Spider-Man 36). New York: Marvel Comics, 2001 (Sigle: ASM).

Stubblefield, Thomas: 9/11 and the Visual Culture of Disaster. Bloomington u. Indianapolis: Indiana Univ. Press, 2015.

Thomas, John Rhett u. John Romita Jr.: The Marvel Art of John Romita Jr. New York: Marvel Comics, 2011.

Wood, Brian (W), Greg Smallwood (P) et al.: Live (Moon Knight 8). New York: Marvel Comics, 2014.

Wright, Bradford W.: Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore u. London: Johns Hopkins University Press, 2003 [2001].

Yarbrough, Beau: Marvel To Take On World Trade Center Attack In ›Amazing Spider-Man‹. In: Comic Book Resources <http://comicbookresources.com/news/418>. 24.09.2001. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Yarbrough, Beau: One Year Later, JMS, Jemas on Comics post-9/11. In: Comic Book Resources <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=1456>. 11.09.2002. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Yarbrough, Beau: San Diego, Day 1. Wildstorm Previews Mature Line. In: Comic Book Resources. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=80>. 19.07.2001. Letzter Zugriff am 28.06.2015.

Filmografie

COLLATERAL DAMAGE (USA 2002; R: Andrew Davis).

INDEPENDENCE DAY (USA 1996; R: Roland Emmerich).

MARS ATTACKS! (USA 1996; R: Tim Burton).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Straczynski / Romita Jr., 2f.

Abb. 2: Straczynski / Romita Jr., 4.

Abb. 3: Straczynski / Romita Jr., 5.

Abb. 4: McDermott / Schneider.

Abb. 5: Millar / McNiven 2006a, 1–7.

Abb. 6: Millar / McNiven 2006d, 18f.

Abb. 7: Jenkins / Bachs 2007a, 7.

Abb. 8: Bendis / Coipel 2010b, 18f.

Abb. 9: Bendis / Romita Jr. 2011, 21f.

Abb. 10: Hickman / Opeña / Weaver 2013a, 23.

Abb. 11: Hickman / Ribic, 4.

Abb. 12: Hickman / Ribic, 8.

1] Mit dem Begriff *tribute book* werden Bände bezeichnet, in denen verschiedene Künstlerbeiträge zum Thema 9/11 gesammelt abgedruckt wurden und deren Erlös z. B. an Einrichtungen wie den World Trade Center Relief Fund oder den Twin Towers Fund gespendet wurde (vgl. Lew).

2] Dan Hassler-Forest datiert den ersten Film zu den Anschlägen am 11. September auf das Jahr 2006 (vgl. 33). Stubblefield bestätigt dies (vgl., 8).

3] Ohnehin gestaltet sich eine rein temporale Eingrenzung des Begriffs 9/11 schwierig: Bezeichnet der Begriff den genauen Tag, einzig die Anschläge oder vielleicht auch noch die Folgen?

4] Regener befasst sich ausführlich mit dem Begriff des Bildgedächtnisses und der Blickkultur anhand fotografischer Arbeiten; sie erklärt: »Zur Blickkultur gehören Erfahrungen mit Bildern, Traditionen der symbolischen Darstellung und die Wanderung von Bildern von einem gesellschaftlichen Bereich in den anderen, von einem Medium ins andere. Bilddiskurse strukturieren das Verhältnis von Bild und Sinngebung und die ästhetischen und politischen Wirkungen von Bildern.« (Regener, 120) Aus dieser Kultur zieht auch der Comic seine Bilder und erreicht seine Wirkung. Der 9/11-Comic beruft sich so auf frühere Bilder und ästhetisiert die Katastrophe (vgl. ebd., 124). Das Bildgedächtnis lässt Bilder wiedererkennen und produziert im Comic zeitgleich neue Bilder (vgl. ebd. 128).

5] Stubblefield merkt an: »9/11 has, in the last decade, proven to be without temporal parameters [...]. Pronouncements of the disaster as a watershed occurrence repress the dual nature of this event and with it the interplay between the potentiality of the past and the present which it inflected« (Stubblefield, 187). 9/11 kann als nicht als Zäsur verstanden werden.

6] Dem Wechselspiel zwischen Held und Stadt widmen sich Ahrens und Meteling ausführlich im Band *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence* (2010).

7] Die v. a. in den Printmedien entstehende Ikonografie der Anschläge vom 11. September hat Clément Chéroux untersucht. Er hält fest, dass die Medien ein nahezu identisches Narrativ der Ereignisse entwerfen. So gibt es in den ersten Tagen nur sechs verwendete Bildtypen: 41% aller Titelseiten zeigen Bilder des Feuerballs nach der Explosion des zweiten Flugzeuges. Es folgen Bilder der Rauchwolke am Himmel Manhattans (17%), der Gebäuderuinen (14%), des Flugzeugs kurz vor dem Einschlag (13,5%), der Massenpanik auf den Straßen (6%) sowie das Bild dreier Feuerwehrleute, die auf den Trümmern eine amerikanische Flagge hissen (3,5%). Blickwinkel und Einstellung der Motive variieren kaum.

8] Zum Vergleich kann man etwa die Aufnahmen des Fotografen Joel Meyerwitz heranziehen, die auf Ground Zero entstanden sind. Seine Bilder, aber eben auch Romita Jr.s zeichnerische Adaption für den vorliegenden Comic schaffen aufgrund ihrer künstlerischen Auseinandersetzung mit 9/11 eine Ästhetisierung des Gezeigten und dienen damit der Sinnstiftung (vgl. Stubblefield, 184).

9] An dieser Stelle sei besonders auf die Geschichte *Unreal* von Seagle und Rouleau verwiesen, die das Spiel mit den Ebenen der Realität im 9/11-Comic

auf die Spitze treibt (vgl. Seagle / Rouleau, 15–17). Einen genauen Blick auf die *tribute books* hat Amy Kiste Nyberg (2003) in ihrem Essay *Of Heroes And Superheroes* geworfen.

10] Mindestens ebenso spannend ist Wrights Vergleich mit den Comics, die nach dem Angriff auf Pearl Harbor erschienen sind. Eine Untersuchung des Themas findet sich u. a. bei Scott (vgl. Scott 2007). Auch Chéroux (2011) stellt einen Bezug zur Geschichte der USA, u. a. auch Pearl Harbor, in seinen grundsätzlichen Betrachtungen zur 9/11-Ikonografie her.

11] Es ist spekulativ davon auszugehen, dass es weitere solcher nicht veröffentlichten oder geänderten Comic-Hefte gibt. Dennoch mag es höchst unwahrscheinlich erscheinen, dass *The Authority: Widescreen* als einziger Band von der Zensur betroffen ist. Hier wären verlagsinterne Kenntnisse für eine weitere Untersuchung sicher hilfreich, wenn auch schwierig zu gewinnen.

12] So stellen McDermott und Schneider bereits zwei Monate nach den Anschlägen fest: »At least 45 films were canceled, their release dates changed or altered, after terrorists hijacked four airliners.« Auch Stubblefield stellt die Unzulänglichkeit des Films im zeitnahen Umgang mit 9/11 fest: »the wake of 9/11 also saw an existential absence of images, […] Hollywood's unofficial ban on representations of the disaster is perhaps the most well-known example of this phenomenon.« (5)

13] Interessanterweise ist der Film statt im Oktober 2001 erst drei Monate später in die Kinos gekommen, da zuvor einige Änderungen im Schnitt vorgenommen werden mussten. So wurde die Szene einer Flugzeugentführung durch Terroristen aus dem Film entfernt; dies zeigt abermals deutlich, dass nicht nur die Comic-, sondern auch die Filmindustrie ihre Produkte dem verunsicherten Zeitgeist anpasst.

14] Stubblefield deutet das Konzept der *brotherhood* weiter als »a thinly veiled version of ›nationhood‹« (184). Bilder von Feuerwehrleuten sollen beispielsweise den Zusammenhalt stärken und eine nationale Identität erneut etablieren. Auch der Comicreihe *The Call of Duty* kann man diese Wirkungsabsicht zweifelsohne unterstellen.

15] Mit *Marvels* brachte der Marvel Verlag 1994 eine vierteilige Miniserie auf den Markt, in der ein normaler Mensch, der Fotoreporter Phil Sheldon, im Vordergrund steht. Aus Sheldons Sicht betrachtet die Leser_in im Laufe der Serie die größten Ereignisse im Marvel Universum und den Aufstieg der Superhelden (vgl. Busiek / Ross).

16] So etwa in der *Captain-America*-Geschichte *Homeland*, in der u. a. das Gefangenenlager Guantanamo Bay eine prominente Rolle spielt (vgl. Morales / Bachalo / Campbell).

17] Das medial oder persönlich erfahrene Unglück mit dem Kürzel ›9/11‹ stellt für viele Menschen ein Trauma dar. Fehrle und Heinze stellen die Dissonanz zwischen Furcht und Interesse am Thema 9/11 fest: »Trauma-Repräsentationen alternieren demnach zwischen dem Bedürfnis und Drang nach Repräsentation und der potentiellen Unmöglichkeit und Angst vor dieser.« (223) Ein Comic, welcher in Hinsicht auf den 11. September 2001 in der Forschung zumeist als Form einer therapeutischen Traumabewältigung gedeutet wird, ist etwa Spiegelmans *In The Shadow Of No Towers* (vgl. Stubblefield, 155f).

18] Am Ende der Reihe *Siege* werden die in *Civil War* beschlossenen Maßnahmen, etwa der *Superhero Registration Act*, auf Bitte Captain Americas an den Präsidenten der USA unverzüglich aufgehoben. Der Präsident ist nicht etwa George Bush, sondern nunmehr Barack Obama. Dessen Politik verspricht so auch im Comic einen positiven Blick gen Zukunft (vgl. Bendis / Coipel, 2010c).

19] Auch Stubblefield meint: »the targeting of the World Trade Center was attributed to its status as a ›monument‹ to capitalism« (125). Gleiches gilt für den Stark Tower; darüber hinaus kann man das Gebäude als Monument für das Heldentum der Avengers sehen. Seine symbolisch aufgeladene Zerstörung mag somit als weithin sichtbares Zeichen des Sieges über die Helden erscheinen.

20] Marvels *Ultimate Universe* wurde im Jahr 2000 eingeführt. Dabei handelt es sich um eine alternative Welt, in der Marvel seine Heldengeschichten erneut und verändert, bisweilen an die heutige Zeit angepasst, erzählen konnte. Mit dem Erscheinen der Serien *Secret Wars* und *Ultimate End* findet der *Ultimate Marvel Imprint* ein Ende.

21] Eine Sichtung diverser in New York City spielender Marvel-Serien zeigt nur wenige Beispiele in der das One World Trade Center vorkommt (vgl. z. B. Wood / Smallwood 2014 oder Posehn / Duggan / Koblish 2013).

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor

Jakob Kibala (Hamburg)

Aufsatztitel

Gefährdung und Ermächtigung. Weibliche Agency in *Kick-Ass*

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Jakob Kibala: Gefährdung und Ermächtigung. Weibliche Agency in *Kick-Ass*. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 49–66. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/kibala>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Gefährdung und Ermächtigung

Weibliche Agency in *Kick-Ass*

Jakob Kibala (Hamburg)

Unter Liebhaber_innen des Superhelden-Comics[1] ist Szenarist Mark Millar berüchtigt für sein problematisches Verhältnis zu Rassismus und Sexismus. Colin Smith sieht in Millars Arbeiten ein Unbehagen gegenüber queerer Sexualität dokumentiert:

> There, homosexuality only ever appeared as the mark of either an evil or a profoundly inadequate individual, while the very absence of heterosexuality was repeatedly presented an inherently comical matter. Time after time, behavior that a reactionary frame of mind might regard as transgressively unmanly was used to differentiate bad from good, the unacceptable from the norm, and those labels worked to encourage the reader to sneer, mock and hiss. If the stories didn't express a naked hatred of such difference, they certainly transmitted a baffled mixture of uneasiness and laughing contempt (Smith 2013).

Selbst solche Arbeiten Millars, die sich an eine breite Öffentlichkeit richten, sind nicht besonnener, so etwa Millars & John Romita Jr.s *Kick-Ass* (KA): Der Comic wurde parallel zum gleichnamigen Kinofilm (2010) entwickelt und durfte deshalb auf große Aufmerksamkeit hoffen (Millar, 18–21, 28; vgl. Sina). Dabei durchzieht *Kick-Ass* eine homophobe Grundstimmung. Schwule oder Lesben gehören nicht zum Figurenpersonal, stattdessen assoziieren Comic wie Film »Schwäche, Homosexualität und Ent-männlichung [sic]« miteinander, »wenn [Protagonist] Dave, in der Hoffnung, die Zuneigung seiner großen Liebe Katie (Lyndsy Fonseca) zu gewinnen – willentlich die stereotype Rolle des *sexually non-threatening gay best friend* übernimmt« (Sina, 111). Weil Dave ein vollständiger Versager ist, geht der Plan jedoch nicht auf. Das Ende des ersten Bandes hinterlässt ihn zutiefst deprimiert: »I'd never felt so low in my life« (KA, [191]). Katie hat einen festen Freund gefunden: »By the time I got home«, bemitleidet Dave sich selbst, »I had […] a photo on my phone of her sucking Carl's dick […] and I'm ashamed to admit I whacked off at that picture while crying, some nights« (KA, [191]). Millar & Romita Jr. appellieren hier an rassistische Vorurteile, indem sie Carl als Afroamerikaner darstellen: »White masculinity is tested by the unfair competition of the super-masculine males of the ›barba-

rians‹ who are supposed to rape and seduce white women to demonstrate their superior virility.« (Brittan / Maynard, 191)

David Brothers weist darauf hin, dass Millar & Romita Jr. *people of color* ausschließlich tendenziös darstellen. Das gilt auch für Lucille, die neue Freundin von Daves Vater. Als Dave die beiden beim Sex überrascht, ist er endgültig frustriert. Zuvor hatte der Jugendliche fantasiert, selbst mit Lucille auszugehen (KA, [63]). Als schwarze Frau ist sie eine bloße erotische Trophäe: Von Dave wird sie begehrt, von seinem Vater erobert, und ein Ex-Freund stellt ihr in ungebührlicher Weise nach. Lucille ist ausschließlich über ihr Verhältnis zu Männern definiert. Sie ist bloßes Objekt in einer heteronormativ perspektivierten Ordnung. Dazu passt, dass der Vater die Frau ›von hinten nimmt‹. Dies stellt zwar keine ehrenrührige Sexualpraktik mehr da, wird als Sujet aber immer noch dazu gebraucht, um ein Machtgefälle ins Bild zu setzen.

Kenner_innen Millars darf solcher Sexismus nicht überraschen. Er ist bereits früher durch sexistische Geschmacklosigkeiten aufgefallen: »I pitched this to DC for a laugh years back. The idea was that, like Death of Superman, we had Rape of Wonder Woman; a twenty-two page rape scene that opened up into a gatefold at the end just like Superman did« (Millar, zit. n. Brothers). Das Zitat deutet einen Mangel an Feingefühl an, der in *Kick-Ass 2* (KA2) offen zutage tritt. Hier überbieten Millar & Romita Jr. sich immer wieder an Grausamkeit: Ein Superheld und sein Hund werden enthauptet (KA2, [77f.]); eine Gruppe kleiner Kinder wird erschossen (KA2, [87]; vgl. Millar, 170); Katie wird Opfer einer Gruppenvergewaltigung (KA2, [90], [96]). Für Smith stellt die letztgenannte Szene ein kollektives moralisches Versagen aller Beteiligten dar, von Millar und Romita Jr. über deren Tuscher und Koloristen bis hin zu den Verleger_innen von Kick-Ass (Smith 2011). Und Marc-Oliver Frisch resigniert, weil ausgerechnet diese Exzesse Millars & Romita Jr.s Erfolgsrezept darstellen:

> Mark Millar's work is popular *because* he's a demagogic talent who has, like nobody else, perfected the art of appealing to his audience's worst and basest instincts in a way that doesn't just absolve them from experiencing any guilt from the pleasure that comes with it, but even makes them think it's cool, because it comes with just enough of a ›plausible deniability‹ sheen to shrug it off as satire, or as stupid popcorn entertainment that's not meant to be taken seriously (Frisch).

Nur wenige Kommentator_innen haben sich an einer Apologie der *Kick-Ass*-Serie versucht. Bob Temuka zum Beispiel hebt das humoristische Moment der Comics hervor (2012, 2014). Dass Millar & Romita Jr. kompromisslos gegen jede Sittlichkeit verstoßen, sei immerhin unterhaltsam. Besonders angetan ist er von der Figur Hit-Girl (Temuka 2014), die Steven Grant als »The Punisher as a giggly, foul-mouthed 11 year old girl« beschreibt, »who, when she isn't slicing and dicing her way through dens of drug dealers or engaging in hit and run night fights with criminal gangs, *acts like an 11 year old girl*« (Grant 2010). Grant und Temuka sind sich einig, dass Hit-Girl in hohem Maße anstößig ist: »Of course she isn't a good role model. She's a psychopathic little shit who is genuinely mental!« (Temuka 2014).

Weder Grant noch Temuka gehen über Fragen des guten oder schlechten Geschmacks

hinaus. Berechtigter Skepsis gegenüber *Kick-Ass* begegnen sie auf dieser Ebene nicht argumentativ. Für Temuka stellt *Kick-Ass* dann auch ein ambivalentes Vergnügen dar, mit problematischen Implikationen, die aber des Aufhebens letztendlich nicht wert seien: »I still feel a tremendous amount of white male guilt about it all, but I just can't ever get offended by something I see in a comic book, because it's just a fuckin' comic book.« (ebd.) Demnach sind Comics der Marke *Kick-Ass* Schundprodukte, die man nicht mit hohen Erwartungen überfrachten darf. Sich intellektuell damit zu beschäftigen, so lässt sich anschließen, würde diese Arbeiten in einer Weise nobilitieren, die ihren Sujets und Ansprüchen nicht angemessen ist.

Temukas Bekenntnis zu *Kick-Ass* als eine *guilty pleasure* steht symptomatisch für das Verhältnis der Öffentlichkeit zu Millar. Weil dessen Popularität trotz seiner Ausfälle ungebrochen bleibt – »Y'all like him, though« (Brothers) –, lässt er sich als »sickest mind in comic books« und ihr »biggest star« bejubeln (Riesman). Die Polarisierung eines Diskurses, der sich um die persönliche politische Haltung des Autors dreht, droht die Arbeiten in den Hintergrund zu drängen: »So, rather than to go skating on the thin ice of Millar's morality, I think it may be more fruitful to look at his technique« (Frisch).

Hit-Girl als Ausnahmeerscheinung in Kick-Ass

Im Sinne Frischs möchte ich eine Lesart von *Kick-Ass* versuchen, die auch Millars & Romita Jr.s *›technique‹* fokussiert. Wie Temuka und Grant nehme ich die Figur Hit-Girl in den Blick. Ihre Faszination rührt unter anderem daher, dass sie sich in zweifacher Weise von den übrigen Figuren des Comics abhebt: Sie ist unter den kostümierten Vigilant_innen die einzige kompetente Superheldin. Damit taugt sie als positive Identifikationsfigur deutlich mehr als der Titelheld, der ein erbärmliches Bild abgibt. Dies unterscheidet Hit-Girl andererseits von den übrigen Frauen- und Mädchenfiguren, die allesamt sexistisch verkürzt sind: zu Sehnsuchtsobjekten und Trophäen wie Lucille und Katie; als Opfer sexueller Gewalt; oder als ›Hausmütterchen‹ wie Hit-Girls Mutter, ein neurotisches Nervenbündel, das von seinem Lebensgefährten bevormundet wird. Er verheimlicht ihr nämlich, dass ihre Tochter Mindy eine Superheldin ist (HG, [37f.], [80f.]).

Als Ausnahmeerscheinung wirft Hit-Girl die Frage auf, ob Millar & Romita Jr. in ihr nicht einen positiven Gegenentwurf zu allgemein verbreiteten Sexismen versuchen. Sind die stereotypen Darstellungen der übrigen weiblichen Figuren vielleicht nur als Folie gedacht, vor der Hit-Girl als emanzipiertes, selbstbewusstes Mädchen lesbar wird?

Ausgehend von Judith Butlers Begriff der ›Gender-Parodie‹ hat Véronique Sina die Verfilmung KICK-ASS daraufhin untersucht, inwiefern Hit-Girl sich klassischen Geschlechtszuschreibungen entzieht. Als atypische, weil weibliche Superheldin, entspricht sie nicht dem Stereotyp des ›bedrohten Fräuleins‹. Auch ist sie kein bloßes Anhängsel des Protagonisten. Zudem ist die Gewalt, die von Hit-Girl ausgeht, männlich konnotiert: Die Waffe ihrer Wahl ist ein phallisch lesbares Ninja-Schwert (Sina, 112f.).

Aber am Schluss werden die Geschlechter wieder ›ordnungsgemäß‹ verteilt:

> Obwohl sie [d. i. Hit-Girl] nur einige Minuten zuvor in der Lage war, sämtliche Anhänger des Mafiabosses im Alleingang auszuschalten, findet sie in Frank D'Amico – und der von ihm verkörperten patriarchalen Macht – einen überlegenen Gegner. Am Ende ist sie es, die von Kick-Ass gerettet werden muss (ebd., 117).

Diese revisionistische Geste stellt die patriarchale Arbeitsteilung im Superhelden-Genre wieder her. Auch Katharine Kittredge zeigt sich von Hit-Girls Endkampf, wie der Comic ihn schildert, ernüchtert:

> At the end of this final battle, she turns to Kick-Ass with her mask off, tears and blood running down her face, and asks, ›Would you give me a hug? My daddy just died‹ (8.20). In the end, Millar cannot leave her to feel triumphant or empowered, but chooses instead to reinscribe her as a vulnerable child (Kittredge, 515).

Für Kittredge bedeutet die Rückentwicklung Hit-Girls zum kleinen Mädchen eine Sanktionierung ihrer vorherigen Unangepasstheit (ebd., 525).

Ich möchte im Folgenden untersuchen, inwiefern sich Sina und Kittredge eine alternative Interpretation von Hit-Girl gegenüberstellen lässt. Letztere vergleicht *Kick-Ass* mit dem Manga *Gunslinger Girl* und attestiert:

> Both texts are marked by their heroines' distinct lack of agency. The girls exhibit extensive power, but it is power given to them by adult males […]. As a result, the girls are motivated by loyalty rather than by any desire to assert themselves (Kittredge, 512; vgl. ebd., 525).

Insbesondere anders als Kittredge meine ich, dass Hit-Girl zuletzt an *Agency*, also an Wirkmächtigkeit, gewinnt. Aber reift sie zur ermächtigten, emanzipierten Person heran?

Figuren mangelt es an Agency, wenn ihr Innenleben nicht genügend präzisiert und plausibilisiert worden ist, um auf persönliche Motive schließen zu können, die innerhalb der Geschichte handlungsleitend sind. Stattdessen erscheinen Charaktere fremdbestimmt, wenn persönliche Entscheidungen sich ausschließlich am Willen und an den Bedürfnissen anderer Figuren orientieren. Und wenn diese Figuren Entscheidungen für und über die Charaktere fällen.

Meine Untersuchung ist angelegt als Vergleich zwischen den vier *Kick-Ass*- und ausgewählten Superhelden-Comics: Darunter fallen zunächst Comics, die John Romita Jr. vor seiner Zusammenarbeit mit Millar gezeichnet hat, um die Distanz zu den politischen Ansichten Millars deutlich zu machen. Das scheint mir angebracht, weil Romita Jr. zuweilen zurückhaltender ist als Millar, die Gewalt im Comic zu entschuldigen (Romita Jr. 2013; vgl. Riesman; vgl. Romita Jr. 2010, 177f.).

Des Weiteren möchte ich Parallelen und Unterschiede zwischen *Kick-Ass* und der Marvel-Serie *X-Force* (Kyle et al.) herausarbeiten. Dabei soll deutlich werden, inwiefern Kick-Ass an einem breiteren Diskurs über brutalisierte jugendliche Superheldinnen teilnimmt. Danach wird sich bewerten lassen: Inwiefern ist Millars & Romita Jr.s Behandlung von Hit-Girl für *Kick-Ass* spezifisch, inwieweit symptomatisch für den Superhelden-Comic?

Hit-Girl und sonst nur ›Arschlöcher‹: Mark Millar & John Romita Jr.s *Kick-Ass*

Kick-Ass ist die Geschichte von Dave Lizewski, der sich seinen Leser_innen als unauffälliger, durchschnittlicher Teenager präsentiert (KA, [7]). Zwar wollen Mark Millar und Jane Goldman, die Drehbuchautorin des Films, Dave ihrem Publikum als Identifikationsfigur andienen: »I know that Mark felt […] that there's no way that this character could be a comedy nerd, he's just a normal kid that we can all relate to« – so Goldman (Millar, 41; vgl. Millar, 15). Im Gegensatz zu normalen Jugendlichen bedingen Daves pubertäre Gefühle aber ein besorgniserregendes Verhalten. Zum Beispiel lauert er Katie nach dem Tennis auf: »Oh, hey Katie. I didn't know you were a member« – »Yes you did, you fucking stalker / […] you've been hanging around for *three goddamn hours* / […] And quit staring at me in class. You're giving me the creeps« (KA, [8]). In den Augen Katies ist Dave ein Versager. Auch die Leserschaft dürfte ihn als zumindest ›exzentrisch‹ empfinden.

Daves ausgeprägtes Verlierertum ist das Leitmotiv des Comics: Sein Freundeskreis besteht aus stereotypen Außenseitern, die Romita Jr. durch gezielte Überzeichnung lächerlich macht.[2] Seinem alleinerziehenden Vater ist er entfremdet. Und als Dave zuletzt beschließt, dem Alltag als Superheld zu entfliehen, wird er wiederholt schwer verletzt, sexuell gedemütigt und immer wieder als »faggot« oder »just some asshole« beschimpft (KA, [20], [68], [91]). Allerdings: Kick-Ass avanciert zum Medienstar (vgl. KA, [51–53]). Diese Anerkennung steht im Gegensatz zu Daves tatsächlicher Hilflosigkeit:

> [T]he main character is constantly getting the absolute crap beaten out of him on a regular basis, and the only reason he wins any fights at all is because he's a tough little bastard who won't stay down. It's that masochist subtext of superhero comics, made explicit text (Temuka 2014).

Seine Unzulänglichkeit als Verbrechensbekämpfer wird offensichtlich, als Dave Hit-Girl und Big Daddy trifft. Dieses Duo begegnet jedem Verbrechen mit präventiver, exzessiver Gewalt: Sie foltern und morden sich ihren Weg durch die Unterwelt, auf einem vermeintlichen Rachefeldzug gegen die lokale Mafia: »Once upon a time«, klärt Hit-Girl ihren Hintergrund auf,

> there was a good cop in a bad city and all the bad guys hated him because they couldn't pay him off. / So they killed his wife and *tried* to kill him, but he escaped with his *little baby* and plotted his *revenge*. (KA, [130])

Während die Ehefrau Hit-Girls Mutter sein soll, ist das Baby nunmehr zehn Jahre alt und vom Vater zur erbarmungslosen Kämpferin ausgebildet worden.

Allein, ihre »secret origin« (KA, [130]) ist erlogen. Big Daddy war niemals Polizist. Er ist ein Comicenthusiast, der aus Langeweile in den Untergrund gegangen ist: »I hated my friends and I hated my life so I ran away with my baby girl and built myself a new one« (KA, [153]). Seine Frau hat er im Glauben zurückgelassen, die Tochter wäre tot, ganz so, wie er Hit-Girl über seine eigennützigen Motive, seine Biografien, und das Wohlbefinden ihrer Mutter, im Dunkeln lässt: »I'm a fanboy, Dave. Just like you. […] I'm just another *asshole*« (KA, 153). Der zuvor gezeigte, systematische Gewaltmissbrauch des Mädchens, den Big Daddy als ihr Training begreift, ist die Befriedigungshand-

lung eines in die Sinnkrise geratenen Mannes. Zwei Seiten später wird Big Daddy behaupten, er hätte für das Kind nur das Beste gewollt: »I just wanted to give Mindy an exciting life. […] / I wanted her to be *different. Special* ...« (KA, [155]). Doch Big Daddy ist durchschaut, seine Rechtfertigung klingt hohl. Er bleibt bis zuletzt »just another asshole«.

Vater-Kind-Beziehungen bei John Romita Jr.

Mag die *secret origin* von Big Daddy als integrer Polizist erlogen gewesen sein, die Brutalität, mit der er Hit-Girl aufs Morden konditioniert, ist es nicht. Big Daddy richtet ihr ganzes gemeinsames Leben aufs Töten aus: Von ihrer Ernährung bis zur Bewaffnung Mindys, die ihr Spielzeug und Freunde ersetzt.

Big Daddy gefährdet Hit-Girls Leben, indem er auf sie schießt (vgl. KA, [119–121]), sie als Lockvogel für Kinderschänder und Räuber benutzt (vgl. HG, [22f.] u. [29]). Dabei findet ihr Training unter Bedingungen statt, die sich regelmäßig Big Daddys Kontrolle entziehen: Er wirft Hit-Girl gefesselt in einen See, um die Zeit zu stoppen, bis sie auftaucht (vgl. HG, [12f.]), und er lässt sie auf einen fahrenden Zug klettern, von unterhalb des Fahrzeugs: »But remember to catch it at exactly the right moment or your arms will be ripped from their sockets, Mindy« (KA3, [119]). Big Daddy nimmt in Kauf, Hit-Girl schwer zu verletzen oder zu töten, um sein eigenes Ziel zu erreichen: »The sole goal of Damon's [d. i. Big Daddys] time with Mindy is to make her into a more effective weapon to employ in his own vendetta« (Kittredge, 511). Im Training wird Mindy vollständig objektiviert.

Nicht nur der Gewaltmissbrauch durch Big Daddy, sondern auch das intime Zusammenleben scheinen Hit-Girl ihrer Agency zu berauben. Dies wird deutlich im Vergleich mit einem anderen Comic-Paar: Bullet und dessen Sohn Lance. Bullet ist ein Big Daddy-Prototyp in Romita Jr.s Werk (Nocenti / Romita Jr. 1999a), ein Superschurke im Staatsdienst und alleinerziehender Vater. Bereits dem Design nach stehen die beiden Männer sich Romita Jr. zufolge nahe: »I tried to give it [Big Daddys Kostüm] a bit of a leather biker-type look« (Millar, 92; Abb. 1), der auch Bullets Silhouette bestimmt: Seine kantige Jacke, schwere Lederhose und die Stiefel gehen fließend ineinander über. Ununterscheidbar sind Big Daddy und Bullet zudem im Gesicht: Sie tragen identische Masken mit ausgeschnittenen Augenhöhlen, während sie ihr Haar gerade nach hinten kämmen (Abb. 2).

Abb. 1: Big Daddy

Anders als Big Daddy und Hit-Girl, die einander die einzigen Bezugspersonen sind, vernachlässigt Bullet seinen Sohn. Der Grundschüler lebt allein in einer verdreckten Wohnung, wo er Bullets unregelmäßige Besuche erwartet. Der aber ist überfordert von dem Kind, das existentielle Ängste vor einem Atomkrieg hat, und nimmt Lance nicht ernst. Selbst als eine tatsächliche Katastrophe über New York hereinbricht – das X-Men-Crossover *Fall of the Mutants* (1999) – mag Bullet sich nicht um den Sohn kümmern. Während er untersucht, was vor sich geht, bleibt Lance allein und verängstigt zurück.

Zwar ist Gewalt auch in der Beziehung zwischen Lance und Bullet vorhanden (vgl. Nocenti / Romita Jr. 1999a, 27; vgl. Nocenti / Romita Jr. 1999b, 35): Immer wieder fährt Bullet das Kind an, ob es ihn absichtlich reize, es darauf anlege, dass er die Kontrolle verliere. Die latente Gewalt hat aber eine andere Qualität als der Missbrauch durch Big Daddy, weil Bullet das Kind letztlich unberührt lässt (vgl. Nocenti / Romita Jr. 1999a, 27; vgl. Nocenti / Romita Jr. 1999b, 35).

Abb. 2: Bullet

Schließlich beginnt Lance sich abzunabeln. Als der Superheld Daredevil Bullet des Mordes bezichtigt, durchschaut Lance seinen Vater als Lügner (Nocenti / Romita Jr. 1999b, 46). Zwar wird hier eine männliche Autorität durch eine andere ersetzt, der Vater durch den Superhelden. Aber die Veränderung macht hierarchische Familienbeziehungen deutlich, die Freiräume für eine nachhaltige Emanzipation von ihnen projizieren. Weil Lance immer wieder von Bullet frustriert worden ist, kann er beginnen, sich von ihm freizumachen, just in dem Augenblick, in dem Daredevil, ihm eine alternative Deutung des Vaters anbietet.

Demgegenüber bleibt Hit-Girl Big Daddy über dessen Tod hinaus treu: »There isn't a day that goes by where I don't have a little cry and thank him for what he instilled in me« (HG, [13]). Dass Hit-Girl sich von Big Daddy nicht freimacht, liegt daran, dass in ihrer Beziehung Macht nicht einseitig vom Erwachsenen gegen das Kind ausgeübt wird. In der diesbezüglichen Schlüsselszene fragt Big Daddy, warum sie sich mit anderen Superhelden, »two clowns off the internet« (KA, [137]), abgeben sollten. Mit entwaffnender Naivität zerstreut Mindy seine Skepsis: »'Coz your the funnest dad in the world« (KA, [137]). Hit-Girl ist nicht nur eine menschliche Waffe, die er willkürlich benutzt, sondern sie nimmt auch Einfluss auf Big Daddys Entscheidungen Innerhalb ihrer Beziehung besitzt sie also eine minimale Agency. Sie darf Bedürfnisse äußern, die Big Daddy – anders als Bullet gegenüber Lance – nicht einfach von sich weist (vgl. KA, [127f.]). Mindy erlebt nicht dieselbe Frustration wie Lance. Ihr minimales Mitbestimmungsrecht erstickt das Potenzial für eine weitergehende, nachhaltige Emanzipation.

Situative Agency in der Bildsprache von John Romita Jr.

Schon bei ihrem Einstand stellt Hit-Girl unmissverständlich klar, dass sie mit den bis dahin gezeigten Amateur-Superhelden nichts gemein hat (vgl. Sina, 111–113). Sie debütiert in einer eskalierten Situation: Dave will Lucilles Ex-Freund Eddie ermahnen, sie nicht mehr zu belästigen. Doch die geplante Aussprache artet zur Prügelei aus: »You are so fucking *dead* for this« (KA, [68]), droht Eddie Dave mit einer abgebrochenen Flasche. Da sticht ein Schwert durch seine Brust. Hit-Girl rettet Kick-Ass im letzten Moment, dann weidet sie auch Eddies Freunde aus, amputiert deren Gliedmaßen und spießt selbst die Flüchtenden noch von hinten auf. Die Präzision, mit der das Mädchen tötet, kontrastiert mit den Raufereien, in die Kick-Ass bis dahin verwickelt war: Bei seinem zweiten Auftritt als Kick-Ass stolpert Dave regelrecht ins Gerangel. Drei bullige Schläger treten einen am Boden liegenden Mann, Kick-Ass entscheidet sich einzugreifen und drischt mit zwei Knüppeln auf die Gruppe ein (KA, [40–43]; Abb. 3). Zwar richtet Dave beträchtlichen Schaden an, aber seine Arme rudern ungelenk durch die Luft, während die Geschlagenen von allen Seiten an seinem Kostüm ziehen. Romita Jr. verdreht Daves linken Arm so weit, dass er ausgekugelt wirkt. Kick-Ass ist als menschliche Gliederpuppe gezeichnet, ohne Körperspannung und -kontrolle.

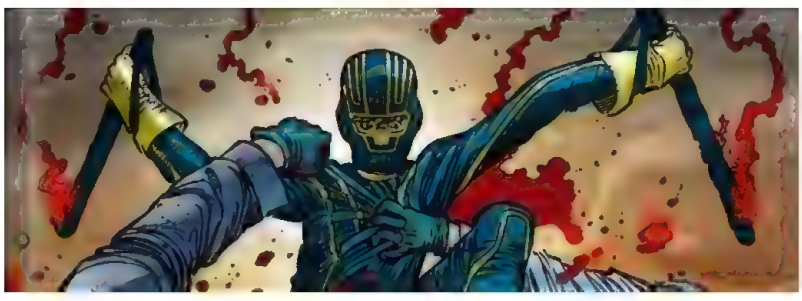


Abb. 3: Kick-Ass als menschliche Gliederpuppe.

Hit-Girl dagegen ist absolut beherrscht. Romita Jr. zerlegt ihren Auftritt in eine Reihe von *decisive moments* (vgl. Romita Jr. 2000, 207). Jedes Panel zeigt eine Veränderung der Situation, auf die Hit-Girl sekundenschnell reagiert (Abb. 4).

Die Fragmentierung von Hit-Girls Erleben unterstreicht ihre Konzentration auf das Wesentliche: Hit-Girl fokussiert das Hier und Jetzt. Man kann dies zwar als ein automatisches Reagieren auf Umweltreize lesen, als unbewusstes Abspulen eines Programms, auf das Hit-Girl konditioniert worden ist. Aber diejenigen Bilder, die sie stumm ins Morden versunken zeigen, erzählen Millar & Romita Jr. aus Daves Perspektive. Dieser kann das Gesehene nicht fassen, ist schockiert und deshalb ein unzuverlässiger Erzähler (vgl. KA, [75]). Wo das Geschehen nicht durch Dave perspektiviert ist, kein innerer Monolog die Bilder kommentiert, interagiert Hit-Girl frei mit ihrer Umwelt, auch indem sie ihre Opfer mit Obszönitäten bedenkt (vgl. KA, [70–72 u. 77]). Ich meine deshalb, dass man hier von einer situativen Agency sprechen darf: Souverän und selbstbewusst navigiert Hit-Girl die Gefahrenszenarien in *Kick-Ass*, selbstbestimmt insofern, als sie außer Rand und Band ist: Niemand hält sie auf. Objektiviert, als bloße *Kampfmaschine*,

erscheint sie nur dem vollständig überforderten Kick-Ass.

Zu dieser Souveränität gehört, dass Romita Jr. in Hit-Girl die Ikonen unter den Großstadthelden aufruft. In einer dreiseitigen Sequenz, in der Hit-Girl über Hochhausdächer springt, lehnt er sich besonders an die Bildsprache der *Daredevil*-, *Batman*- und *Spider-Man*-Comics an (vgl. KA, [79–81]). Letztere zeichnet Romita Jr. seit 1980 regelmäßig (Romita Jr. 2010, 146 u. 204f.).

Abb. 4: Hit-Girl im Kampf.

Abbildung 5 zeigt ein zur Silhouette abstrahiertes Hit-Girl, das stark nach vorne geneigt durchs Bild sprintet. Diese Art, sich zu bewegen, zitiert Romita Jr.s *Daredevil: The Man Without Fear*, an dem er seit 1993 / 94 mit Frank Miller zusammen gearbeitet hat (Miller / Romita Jr., Abb. 6). Dort ist es Daredevil, der von links ins Bild kommt. Die Zeichnung wiederholt dabei Frank Millers *Batman: The Dark Knight Returns*. Hier nimmt Miller die Laufpose vorweg, nur ist Batmans Cape theatralischer inszeniert (vgl. Miller 1996a, 40). Romita Jr. hat Millers Stoffkaskaden zu einer nach hinten flatternden Jacke reduziert.

Hit-Girl ist Millar zufolge auch nach dem Vorbild Robins modelliert, Batmans jugendlichem Partner, den Miller neu als Mädchen besetzt (vgl. Miller 1996a, 17 u. Miller 1996b). Ihren ersten Auftritt als Robin hat Carrie Kelly, als sie im rot-gelben Kostüm an Hauswänden klettert und ebenfalls über Dächer springt (Miller 1996a, 60f. u. 66f., Abb. 7). Dabei betont Miller Robins Athletik, indem er ihre Arme und Beine stets angewinkelt, ihre Muskeln ›arbeitend‹ zeichnet. Die Bewegungen Hit-Girls wiederum sind leichtfüßig, weil sie weit in den Raum ausgreifen: Beim Absprung streckt sie ein Bein vom Körper weg, ebenso ihre Arme, sodass ihr Cape sich wie Flügel aufspannt (Abb. 8). Hit-Girl gleitet eher, als dass sie springt, über die Köpfe der Leser_innen hinweg, denen Romita Jr. das Kind aus der Untersicht zeigt.

Dieser nah an die Superheldin herangerückte Betrachterstandpunkt offenbart Hit-Girls Wurzeln in der Spider-Man-Ästhetik. Ihre Pose findet sich auf verschiedenen von Romita Jr.s *Spider-Man*-Covern variiert, etwa *Amazing Spider-Man* #600 (vgl. Spurgeon, 70f.) oder #508 (vgl. Romita Jr. 2004), und in zahlreichen Geschichten (exemplarisch: Straczynski / Romita Jr. 2002a, [2f.]). Dasselbe gilt für die Art, wie Hit-Girl zuletzt landet: Mit angezogenen Knien und ausgebreiteten Armen sowie weit gespreizten Fingern (vgl.

Abb. 5: Hit-Girls Silhouette.

KA, [81]; vgl. Straczynski / Romita Jr. 2004, [11]; Straczynski / Romita Jr. 2002b, [42f.]). Kick-Ass zeigt also nur vorgeblich eine Welt ohne Superhelden (vgl. KA, [11]). Hit-Girl stoppt nicht nur Kriminelle, wie der Punisher oder Elektra, sie tut es auch auf dieselbe Weise wie Batman und Robin, Daredevil und Spider-Man.

Defizitäre Helden: Bilder von Männlichkeit in Kick-Ass

Ausgerechnet der Protagonist des Comics ist ein demgegenüber defizitärer Superheld: »[S]uperheroes […] move through space in three dimensions, designing their own vehicles, choosing their own trajectories. To be a superhero, you've got to be able to move. Superhero narratives are sagas of propulsion, thrust, and movement through the city« (Bukatman, 174f.). Dave ist aber offensichtlich nicht athletisch. Als Kick-Ass ist er vornehmlich zu Fuß unterwegs. Was er ›Patrouillieren‹ nennt, müsste eigentlich ›Spazierengehen‹ heißen (vgl. KA, [39f.], [134f.]; HG, [20f.]). Seinen Tiefpunkt erreicht Dave nach einem verlorenen Straßenkampf: Er lässt sich von einer zufälligen Zeugin nach Hause fahren (KA 3, [31–34]).

Auch die später (KA 2; KA 3) auftretenden Vigilant_innen bleiben als Superhelden belanglos. Nachdem Hit-Girl verhaftet wird, ist die versammelte Superheldenschaft zu feige, einen im Vorhinein geplanten Ausbruch durchzuführen (vgl. KA 3, [8–13]): »But we're *assholes*, dude. You *can't* do this stuff in real life!« (ebd., [8]). Das in ihrer Zelle verzweifelnde Hit-Girl (»You bunch of goddamn *pussies*«, ebd., [13]) ist die einzige Superheldin in einer von Nichtsnutzen bevölkerten Welt. Auch Big Daddy disqualifizieren Millar & Romita Jr. als solchen. Es ist bezeichnend, dass er sich mit Kick-Ass ausgerechnet in dem Moment identifiziert – »I'm a fanboy, Dave. Just like you.« (KA, [153]) –, als er mit Mindys vermeintlicher Ermordung durch die Mafia konfrontiert wird. Big Daddy ist offensichtlich fassungslos. Es ist ihm niemals in den Sinn gekommen, dass Hit-Girl irreversiblen Schaden nehmen könnte: »I just wanted to give Mindy an exciting life« (ebd., [155]). Big Daddy ist auf eine Weise weltfremd, die auch an seiner Kompetenz als Superheld zweifeln lässt.

Abb. 6: Daredevils Silhouette.

Tatsächlich zeigen die *Kick-Ass*-Comics Big Daddy zu keiner Zeit in physischen Konflikten, wie Mindy sie ausficht. Er erschießt Menschen aus der Distanz (vgl. ebd., [126]), oder nur dann aus der Nähe, wenn sie bereits am Boden liegen (vgl. KA 3, [126]). Sein Insistieren, er habe Gefahrensituationen stets unter Kontrolle gehabt, bleibt bloße Behauptung (vgl. KA 3, [133]). Die einzige physische Gewalt, die Leser_innen Big Daddy ausüben sehen, ist diejenige gegen seine Tochter.

Abb. 7: Carrie Kelly als Robin.

Hit-Girl im Loyalitätskonflikt zwischen zwei männlichen Autoritäten

Bei näherer Betrachtung stellt sich die Beziehung zwischen Hit-Girl und Big Daddy demnach paradox dar: Mindy ist ihrer Agency nicht vollständig beraubt, weil sie Einfluss auf die gemeinsame Lebensführung von Vater und Tochter nimmt. Gleichzeitig verfügt in letzter Instanz Big Daddy über ihr Leben. Aber

Abb. 8: Hit-Girl gleitet über die Dächer.

Mindy ist anpassungsfähig und (über-)lebt unter widrigsten Bedingungen: in der Gewalt ihres Vaters; in der Obhut ihrer Mutter, wo sie nunmehr heimlich Verbrecher bekämpft; im Gefängnis, dessen Insass_innen sie sich unterwirft, und nur auf ihre Chance zum Ausbruch wartet; zuletzt, als sie ihre Operationen globalisiert. Nachdem alle Feinde ausgelöscht sind, verlässt Mindy New York, um das Verbrechen dort zu bekämpfen, wo immer sie es findet: »[G]angsters in London ... / ... terrorists in Paris, kidnappers in Rome, or [...] an entire drug cartel down in South America« (KA 3, [211]). Mindy lässt sich nicht halten, nicht von familiären Strukturen, nicht von institutionellen Zwängen oder nationalen Grenzen.

Nachdem die Mafia Big Daddy sowie Hit-Girl in einen Hinterhalt gelockt und Mindys Vater getötet hat, könnte das Mädchen tun und lassen, was sie will. Hit-Girls Handlungen werden mit maximaler Agency konnotiert. Dazu ist sie durch ihr Training ermächtigt, den Missbrauch innerhalb eben der Beziehung, von der sie durch den Mord an Big Daddy befreit worden ist. Sie übt als erste selbstständige Handlung Rache an den Mördern ihres Vaters. Kittredge lobt die KICK-ASS-Verfilmung dafür, dass Hit-Girl und Kick-Ass

am Ende als gleichberechtigte Partner_innen auseinandergehen. Der Comic etabliere hingegen ein Machtgefälle zwischen den beiden, indem Kick-Ass Hit-Girl erst vor dem Mörder ihres Vaters retten muss, und sie anschließend auf ihre Rolle als Kind zurückverwiesen wird (Kittredge, 520): »She finally got to do all the things little girls were *supposed* to do and never raised her hand in violence again.« (KA, [188]) Doch in *Hit-Girl*, einer Nachfolgeserie von 2012 die zwischen *Kick-Ass* 1 und 2 spielt, ist Mindy wieder als Superheldin aktiv und hat darüber hinaus die Aufgabe übernommen, Kick-Ass zu einem besseren Superhelden auszubilden: »Wait a second. Why am I your sidekick when I'm five years *older* than you are?« (HG, [41]) protestiert Kick-Ass gegen seine Marginalisierung durch die stets überlegene Mindy: »Bitch, don't even *go* there. They might as well call you *Hit-Boy*« (HG, [41]). Hit-Girl ist zum gleichberechtigten Co-Star der Comics avanciert. Die ›natürliche‹ Unterordnung des weiblichen Geschlechts, die Kittredge und Sina wiederhergestellt sehen, wird also unmittelbar unterlaufen.

Allein, eine zweiseitige Sequenz inmitten der *Hit-Girl*-Serie entkräftet diese Umdeutung einer »sick fantasy featuring brainwashing and militaristic child abuse« (Kittredge, 520) in ein feministisches Befreiungsnarrativ. Denn als die Mafia ein Kopfgeld auf Mindys neuen Stiefvater, sie selbst und die Mutter, aussetzt, flüstert ein imaginierter Big Daddy dem Mädchen ein: »I'm very, very proud of you. But tonight should be like the End of the Godfather with a massive wave of strategic hits« […] – »You really think a bloodbath is the right thing to do here?« – »Absolutely« (HG, [102]).

Unvermittelt findet Hit-Girl sich in einem Loyalitätskonflikt. Nach Big Daddys Tod wird Mindy zu ihrer Mutter zurückgebracht. Deren neuer Mann, ein integrer Polizist in einem korrupten Revier, durchschaut das Kind sofort. Er nimmt ihr das Versprechen ab, ihre Karriere als Vigilantin zu beenden, ein Zuwiderhandeln gefährde die nervliche Gesundheit der labilen Mutter (vgl. ebd., [38]). Aber Mindy lässt sich nicht abhalten, das Verbrechen im Geheimen weiter zu bekämpfen. Dies bedeutet eine Subversion der männlichen Autorität, die der Stiefvater über Mindy ausübt. Deshalb ist Big Daddys Auftritt ein genuiner Schock, umso mehr, weil der Vater bloß eingebildet ist: Big Daddy, so müssen die Leser_innen glauben, war immer schon da, Hit-Girl niemals allein: »I love the fact you're always here if I ever need *good advice*« – »I love you *too*, sugarplum« (ebd., [102]). Hit-Girls bisher gezeigter Eigensinn entpuppt sich als Illusion. Nicht nur hat sie sich der patriarchalen Autorität ihres Stiefvaters nicht entzogen. Sie findet sich sogar zwischen zwei Patriarchen hin- und hergerissen. Sie beanspruchen Verfügungsgewalt über die Lebensbereiche des Privaten (der Familie) und des Professionellen (der Verbrechensbekämpfung).

Dies ist mehr als eine Wiederherstellung der patriarchalen Ordnung, wie sie typisch für die Kulturprodukte männlich-hegemonialer Gesellschaften ist (vgl. Lorber, 169–171). Weil es dieser Autoritäten zwei gibt, ist Mindy nicht nur patriarchal determiniert, sondern überdeterminiert. Ergänzend kommt hinzu, dass Mindy in der Schule keinen Anschluss an Gleichaltrige findet und sich deshalb von Daves Ratschlägen, wie man sich kindgerecht

benehmen solle, abhängig macht (vgl. HG, [23f.]). So gibt es keinen Lebensbereich, in dem Hit-Girl selbstbestimmt handeln kann.

Weibliche Agency und die Verinnerlichung des männlichen Blicks durch Superheldinnen in *X-Force*

Millar & Romita Jr. widerrufen Hit-Girls Agency durch Big Daddys Rückkehr. Doch schlägt hierin nicht zwangsläufig ein individueller Sexismus der Macher durch, allen voran Millars. Ein Vergleich mit der Teenager-Superheldin X-23 aus Marvels *X-Men*-Universum offenbart, dass Millar & Romita Jr. einen durchaus gängigen Genre-Topos aufgreifen, wenn sie Hit-Girl dem Zugriff widerstreitender Autoritäten ausliefern.[3]

Bei X-23 handelt es sich um einen weiblichen Klon des Superhelden Wolverine. X-23 sucht bei den X-Men Zuflucht vor einer geheimen Regierungsorganisation, die sie als Attentäterin missbrauchte. Wolverine übernimmt X-23 gegenüber die Vaterrolle, was zum Konflikt mit Cyclops, dem Anführer der X-Men, führt. Cyclops hat einen geheimen Ableger der X-Men gegründet, das paramilitärische Mordkommando X-Force. Der Streit zwischen den Männern entzündet sich, als Cyclops auch X-23 für X-Force rekrutiert. Wolverine sieht darin seine Bemühungen zunichte gemacht, das Mädchen zu resozialisieren: »I brought her to Xavier's [d. i. School for gifted Youngsters, das Hauptquartier der X-Men] so she could start a *new life*, learn how to be a real person. « (Kyle et al., [11]) Dies ist dieselbe Ausgangslage wie bei Mindy, der sich nach der Zusammenführung mit ihrer Mutter die Möglichkeit auf ein bürgerliches, gewaltfreies Leben eröffnet.

Auch X-23s Agency wird als in mehrfacher Hinsicht paradox gezeigt, allerdings unter Ausschluss von X-23 selbst verhandelt. Es sind Wolverine und Cyclops, ihr väterlicher Mentor und ihr militärischer Befehlshaber, die über ihren Kopf hinweg ihr Schicksal diskutieren. Unumwunden spricht Wolverine dem Mädchen dabei die Fähigkeit ab, eigene Entscheidungen zu treffen: »Laura [d. i. X-23] doesn't know *how* to choose« (ebd.). Sie ist bloßes Objekt seiner Fürsorge.

Anders als Wolverine lässt Cylops X-23 entscheiden, sich X-Force anzuschließen: »You don't have to ask her«, versichert er Wolverine, »I already *did*« (ebd.). Ihr Schicksal ist demnach entschieden, bevor der Comic überhaupt begonnen hat. Weibliche Agency wird nicht nur durch die wiederholte Objektivierung und Funktionalisierung von der Protagonistin untergraben, sie wird dem Comic ganz ausgelagert. Männliche Verfügungsmacht lässt keinen Raum für eine genuin weibliche Selbstbestimmung. Zumal Cyclops die Konditionierung von X-23 auf das Töten rücksichtslos für seine eigenen Zwecke benutzt: »You just use her like this?«, greift Wolverine Cyclops an, der ungerührt erwidert: »You know it's what has to be done.« (ebd., [14f.])

Kyle et al. scheuen sich nicht, die persönlichen Folgen der Entmündigung von X-23 zu zeigen: Die Jugendliche verinnerlicht den männlichen Blick auf sich selbst, der sie nur als Objekt erkennen kann. So zeigen die Autor_innen Laura allein im Wald, während sie sich mit Metallklingen die Unterarme zerschneidet (vgl. ebd., [77], Abb. 9). Die Szene

folgt auf eine spektakuläre Zurschaustellung von Wolverines väterlicher Unzulänglichkeit: »Rhane Sinlair«, belehrt Wolverine X-23 über eine andere Schülerin, »has two things we'll never get back … *hope and innocence.*/ […] Sinclair is more important than *you* or *me*. Our lives are worth *nothing* compared to hers!« (ebd., [75])

X-23 macht sich Wolverines patriarchalen, abwertenden Blick auf sich selbst zu Eigen, indem sie ihre Arme zerschneidet. Unter Missachtung ihrer körperlichen Integrität macht sie sich zum Material einer gewaltsamen Einschreibung. Sie agiert Wolverines Liebesentzug autoaggressiv aus.

Wie Hit-Girl ist auch X-23 vollständig determiniert, aber X-Force macht die gewaltsamen Implikationen transparent, die das Teenager-Leben in Superhelden-Welten für weibliche Figuren mit sich bringt.

Fazit und Ausblick

Am Beispiel von weiblicher Agency habe ich zu zeigen versucht, dass weibliche Selbstbestimmung immer wieder in den ikonografischen Bezugnahmen Romita Jr.s thematisch wird. Allerdings treten die Zeichnungen in keine direkte Konkurrenz zum Text als Ganzen, der ein problematisches Verständnis von weiblicher Agency kolportiert. So zeichnet *Kick-Ass* ein paradoxes Bild von weiblicher Ermächtigung.

Der Vergleich mit *X-Force* sollte wiederum zeigen, dass *Kick-Ass*' Bild von weiblicher Agency eine das ganze Genre betreffende Symptomatik andeutet. *Batgirl* von Peterson et al. könnte hier hinzugezogen werden (vgl. Anm. 2), ebenfalls die sogenannten ›Bad Girl‹-Comics, die eine mögliche Zwischenstufe darstellen in der historischen Entwicklung, die von der Ninja-Attentäterin Elektra (vgl. Robbins, 142–145) zu den »Girl Assassins« (Kittredge) in *Kick-Ass* und *X-Force* führt:

> [T]oday's comic bad girls [der 1990er Jahre] are buxom characters who a) have had their families murdered by a psycho; or b) were abused as children and are now planning on controlling the world wearing only a string bikini while getting soaked by buckets of blood (Kurt Samuels, zit. nach Robbins, 169).

Auch eine detaillierte Kontextualisierung von Hit-Girl mit den subversiven Frauenfiguren des britischen Action-Comics, von denen der Schotte Millar beeinflusst sein wird, liegt nahe (vgl. Dunning). Dass ein solches genrespezifisches Forschungsprogramm nuancierte Ergebnisse in Aussicht stellt, möchte ich in einem letzten Vergleich zwischen *Kick-Ass* und *X-Force* zeigen, denn bei aller strukturellen Ähnlichkeit der Abhängigkeiten von Hit-Girl und X-23 unterscheiden sie sich doch auch: X-23 übernimmt die patriarchale Sicht auf sich selbst und liefert sich zuletzt einer Amok-Laufenden, durch Gehirnwäsche ihrer Kontrolle beraubten Sinclair widerstandslos aus – derselben Sinclair, deren Leben mehr Wert sei als dasjenige von X-23. Bis zur Selbstaufgabe unterwirft X-23 sich Wolverines Willen und wird in der Folge schwer verletzt (vgl. Kyle et al., [80f.]).

Im Gegensatz dazu wirft *Kick-Ass 3* die Frage auf, ob Hit-Girls Überdeterminierung nicht Grenzen hat (KA3, [222f.]). Nicht nur löst sich Mindy letztlich von der Vormundschaft durch ihren Stiefvater, um die Welt zu

bereisen und das internationale Verbrechen zu bekämpfen. Sie findet auch einen neuen Protegé: Paul McQue, eine offensichtliche Variation von Hit-Girl. Wie Mindy am Ende von *Kick-Ass* wird Paul von Halbstarken bedrängt. Nur kann dieser sich gegen die Übergriffe nicht wehren.

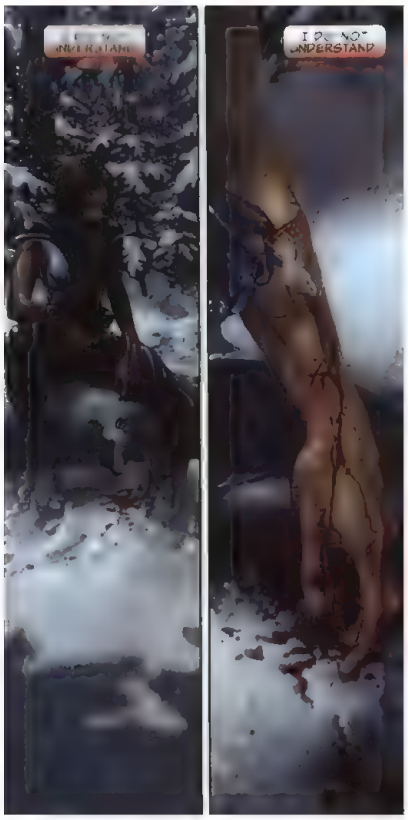


Abb. 9: X-23 aus *X-Force*.

Und auch er führt ein Doppelleben, denn er verheimlicht seine Probleme vor der alleinerziehenden Mutter. Zudem artikuliert Paul Symptome einer traumatischen Belastungsstörung: »Just *one night* I'd like to go to bed and think of something nice. Just one morning I'd like to find out I hadn't *cried* in my sleep« (ebd., 222). Da tritt Hit-Girl in sein Leben und rekrutiert ihn als neuen Partner, einen zweiten Kick-Ass.

Die Beziehung läuft auf eine Ermächtigung des Jungen hinaus: Am Ende seiner Ausbildung wird Paul sich von der alltäglichen Gewalt freigemacht haben, die er anfangs erdulden muss. Damit wird in Zweifel gezogen, ob Hit-Girl ihre eigene Objektivierung durch Big Daddy in derselben Weise verinnerlicht hat, wie X-23 diejenige Wolverines. Big Daddy war »just another asshole«, dessen Zusammenleben mit Mindy einer Logik des Eigennutzes folgte. Zu keiner Zeit legt er mehr oder weniger als Verachtung für seine Mitmenschen an den Tag: Seine Frau und ihre Freunde aus seinem alten Leben, oder die potentiellen Freundinnen Mindys, die Superhelden, die er als »Clowns« (KA, [137]) abtut. Big Daddy ist ein Misanthrop, der Menschen nicht helfen will, sondern Verbrecher bekämpft, weil Superhelden notwendigerweise Feinde brauchen (vgl. ebd., [154]).

Insofern handelt Hit-Girl nicht im Sinne Big Daddys, als sie für Paul Verantwortung übernimmt. Unzweideutig geht die Ermächtigung des Jungen über das bloße Töten hinaus, für welches allein Big Daddy seine Tochter ausgebildet hat. Die Darstellung der Entscheidung, einen Sidekick zu rekrutieren, ist nicht durch ihr Training motiviert. Sie wurzelt in Mindys eigener Persönlichkeit. In dieser Entscheidung, einem anderen Kind zu helfen, scheint Hit-Girls Agency noch einmal auf.

Bibliografie

Brittan, Arthur u. Mary Maynard: Sexism, Racism and Oppression. Oxford, New York: Blackwell, 1984.

Brothers, David: Don't believe the hype. In:

4th Letter! <http://4thletter.net/2010/04/dont-believe-the-hype/>. 15.04.2010. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Bukatman, Scott: A Song of the Urban Superhero. In: The Superhero Reader. Hg. v. Charles Hatfield, Jeet Heer u. Kent Worcester. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2013, S. 170–198. Auch in: Scott Bukatman: Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century. Durham, NC: Duke University Press, S. 184–223.

Dunning, John Harris: Hero with a Thousand Faces. In: Comics Unmasked. Art and Anarchy in the UK. Hg. v. Paul Gravett u. John Harris Dunning. London: British Library, 2014, S. 138–159.

Frisch, Marc-Oliver: »Morally Reprehensible«. Mark Millar, Kick-Ass and the Failure of Criticism. In: comiks debris. <http://comiksdebris.blogspot.de/2010/04/reprehensible-mark-millar-kick-ass-and.html>. 15.04.2010. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Grant, Steven: Permanent Damage. In: Comic Book Resources. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=25751>. 15.04.2010. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Kittredge, Katharine: Lethal Girls Drawn for Boys. Girl Assassins in Manga/Anime and Comics/Film. In: Children's Literature Association Quarterly 39.4 (2014), S. 506–532.

Kyle, Craig (W), Christopher Yost (W) u. Clayton Crain (A): X-Force. Angels and Demons [X-Force 1–6]. New York: Marvel, 2009 [2008].

Lorber, Judith: Gender-Paradoxien. 2. Aufl. Opladen: Leske + Budrich, 2003 [1999].

Millar, Mark: Kick-Ass. Creating the Comic. Making the Movie. London: Titan, 2010.

(KA) Millar, Mark (W), John Romita Jr. (P) u. Tom Palmer (I), Dean White (C): Kick-Ass. 2. Aufl. London: Titan, 2010.

(KA2) Millar, Mark (W), John Romita Jr. (P), Tom Palmer (I), Dean White (C), Michael Kelleher (C) u. Dan Brown (C): Kick-Ass 2. London: Titan, 2012.

(HG) Millar, Mark (W), John Romita Jr. (P), Tom Palmer (I), Dean White (C) u. Michael Kelleher (C): Kick-Ass 2 Prelude. Hit-Girl. New York: Marvel, 2013.

(KA3) Millar, Mark (W), John Romita Jr. (P), Tom Palmer (I), Dean White (C) u. Michael Kelleher (C): Kick-Ass 3. New York: Marvel, 2014.

Miller, Frank (W/A), Klaus Janson (I) u. Lynn Varley (C): Batman: The Dark Knight Returns. Tenth Anniversary Edition. New York: DC, 1996a.

Miller, Frank: Dark Knight Days. In: Frank Miller und Lynn Varley: Batman. The Dark Knight Returns. Tenth Anniversary Edition. New York: DC, 1996b.

Miller, Frank (W), John Romita Jr. (P), Al Williamson (I): Daredevil. Der Mann ohne Furcht (Marvel Exklusiv 5) [Daredevil: The Man Without Fear #1–5]. Übers. v. Reinhard Schweitzer. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 1998 [1993/94].

Nocenti, Ann (W), John Romita Jr. (P), Al Williamson (I) u. Max Scheele (C): Boom [Daredevil # 250]. In: Ann Nocenti u. John Romita Jr.: Daredevil. Versuchung (Marvel Exklusiv 17). Übers. v. Jürgen Petz. Nettetal-Kaldenkirchen: Marvel Deutschland, 1999a [1988], S. 5–28.

Nocenti, Ann (W), John Romita Jr. (P), Al Williamson (I) u. Max Scheele (C): Rettet die Welt [Daredevil # 251]. In: Ann Nocenti u. John Romita Jr.: Daredevil. Versuchung (Marvel Exklusiv 17). Übers. v. Jürgen Petz. Nettetal-Kaldenkirchen: Marvel Deutschland, 1999b [1988], S. 29–52.

Nocenti, Ann (W), John Romita Jr. (P), Al Williamson (I) u. Max Scheele (C): Am Abgrund [Daredevil # 252]. In: Ann Nocenti u. John Romita Jr.: Daredevil. Versuchung (Marvel Exklusiv 17). Übers. v. Jürgen Petz. Nettetal-

Kaldenkirchen: Marvel Deutschland, 1999c [1988], S. 53–94.

Nocenti, Ann (W), John Romita Jr. (P), Al Williamson (I) u. Max Scheele (C): Frohes Fest, Kingpin [Daredevil # 253]. In: Ann Nocenti u. John Romita Jr.: Daredevil. Versuchung (Marvel Exklusiv 17). Übers. v. Jürgen Petz. Nettetal-Kaldenkirchen: Marvel Deutschland, 1999d [1988], S. 95–118.

Peterson, Scott (W), Kelley Puckett (W), Damian Scott (P), Roberto Campanella (I), Jason Wright (C): Batgirl. o. T. [Batgirl #3]. Übers. v. Christian Heiß. In: DC Präsentiert 1, 2001 [2000], [S. 49–74].

Riesman, Abraham: »You're Done Banging Superheroes, Baby.« How the sickest mind in comic books became their biggest star. In: New Republic. <http://www.newrepublic.com/article/114150/mark-millar-kick-ass-2-author-comics-sickest-mind#>. 06.08.2013. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Robbins, Trina: The Great Women Superheroes. Northampton, MA: Kitchen Sink, 1996.

Romita Jr., John: o. T. Interview mit Mark Salisbury. In: Artists on Comic Art. Hg. v. Mark Salisbury. London: Titan, 2000, 204-223.

Romita Jr. (P), Scott Hanna (I) u. Matt Milla (C): Amazing Spider-Man # 508 (Cover). In: Spider-Man 8, Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 2004.

Romita Jr., John: »My Strength is Storytelling«. Interview mit Tom Spurgeon. In: Tom Spurgeon u. Brian Cunningham: The Romita Legacy. Mount Laurel, NJ: Dynamic Forces, 2010, S. 132–199.

Romita Jr., John: »Kick-Ass« Co-Creator John Romita Jr. Faces Undecided Future. Interview mit Albert Ching. In: Comic Book Resources. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=47308>. 14.08.2013. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Sina, Véronique: »Why do people want to be Paris Hilton and nobody wants to be Spider-Man?« Mediale Inszenierung von Geschlecht im Comicfilm Kick-Ass. In: Comics Intermedial. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Berlin: Chr. A. Bachmann, 2012, S. 103–120.

Smith, Colin: On Mark Millar & John Romita Jr's »Kick-Ass 2«, part 11, from »Clint« #11: »Oh my god. We've gone too far this time. Even For Us ...« In: Too Busy Thinking About My Comics. <http://toobusythinkingboutcomics.blogspot.de/2011/10/on-mark-millar-john-romita-jrs-kick-ass.html>. 26.10.2011. Letzter Zugriff am 05.06.2015.

Smith, Colin: »He's Camp as Christmas, but He's Good as Gold« Shameless? Part 28. In: Sequart.org. <http://sequart.org/magazine/29692/camp-as-christmas-but-good-as-gold-mark-millar-shameless-part-28/>. 17.09.2013. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Spurgeon, Tom u. Brian Cunningham: The Romitas. A Royal Family of American Comic Book Illustrations. In: The Romita Legacy. Hg. v. dens. Mount Laurel, NJ: Dynamic Forces, 2010, S. 6–73.

Straczynski, J. Michael (W), John Romita Jr. (P), Scott Hanna (I), Dan Kemp (C) u. Avalon Studios (C): Spider-Man: Transformationen – In jeder Hinsicht (Der Erstaunliche Spider-Man 18 [Amazing Spider-Man #30]). Übers. v. Michael Strittmatter. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 2002a [2001], S. 1–22.

Straczynski, J. Michael (W), John Romita Jr. (P), Scott Hanna (I), Dan Kemp (C) u. Avalon Studios (C): Spider-Man. Heimkehr (Der Erstaunliche Spider-Man 18 [Amazing Spider-Man #31]). Übers. v. Michael Strittmatter. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 2002b [2001], S. 23–46.

Straczynski, J. Michael (W), John Romita Jr. (P), Scott Hanna (I) u. Matt Milla (C): Spider-Man. Das Buch Ezekiel. Teil Zwei (Spider-Man 7 [Amazing Spider-Man #507]). Übers. v. Michael Strittmatter. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 2004, S. 1–23.

Temuka, Bob: Kick-Ass 2. Ass Kicked! In: The Tearoom of Despair <http://tearoomofdespair.blogspot.de/2012/04/kick-ass-2-ass-kicked.html>. 07.04.2012. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Temuka, Bob: Kick-Ass: »Wait ...Wait for it to be funny.« In: The Tearoom of Despair. <http://tearoomofdespair.blogspot.de/2014/08/kick-ass-wait-wait-for-it-to-be-funny_23.html>. 23.08.2014. Letzter Zugriff am 11.08.2015.

Filmografie

KICK-ASS (UK/USA 2010; R.: Matthew Vaughn).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Millar, 92.

Abb. 2: Nocenti / Romita Jr., 15, Detail.

Abb. 3: KA, [41], Detail.

Abb. 4: KA, [76].

Abb. 5: KA, [79], Detail.

Abb. 6: Miller / Romita Jr., 116, Detail.

Abb. 7: Miller, 67, Detail.

Abb. 8: KA, [80].

Abb. 9: Kyle et al., [77], Detail.

1] Ich verwende ›Superheld‹ und ›Vigilant‹ durchgängig in ihrer maskulinen Form, wo es nicht explizit um weibliche Figuren geht. Eine geschlechtergerechte Schreibweise würde in diesem Fall darüber hinwegtäuschen, dass das Genre weitgehend durch sexistische Stereotypisierungen von Frauen und die Idealisierung von Männlichkeit gekennzeichnet ist.

2] Romita Jr. & Tom Palmer individualisieren Daves Freunde deutlicher als alle anderen Kinder im Comic: Marty Eisenberg ist das obligatorische dicke Kind, Todds Alleinstellungsmerkmal sind seine übergroße Nase und sein ungepflegtes langes Haar. Auch eine zierliche, zu klein gewachsene ›Brillenschlange‹ fehlt in diesem Ensemble nicht. Diese Karikierung der Figuren ist eine bewusste künstlerische Entscheidung. Zusammen mit Al Williamson hat Romita Jr. bereits 20 Jahre früher bewiesen, dass er, jenseits von gängigen Klischees, sehr individuelle Kinderfiguren entwerfen kann (vgl. Nocenti / Romita Jr. 1999a, 8–10; 1999d, 101–103).

3] Eine Variation des Themas präsentieren auch Peterson et al. in ihrer Serie Batgirl, allerdings als Konflikt zwischen der mütterlich fürsorglichen Oracle, die ein zur Mörderin ausgebildetes Waisenkind als Batgirl trainiert, und der (Über-)Vaterfigur Batman, der Batgirl die Anerkennung versagt, um die es sich so offensichtlich bemüht.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor

Johannes Schmid (Hamburg)

Aufsatztitel

Bilder des Grauens. Zur Darstellung von Krieg und Gewalt im intermedialen Verhältnis von Comic und Fotografie

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Johannes Schmid: Bilder des Grauens. Zur Darstellung von Krieg und Gewalt im intermedialen Verhältnis von Comic und Fotografie. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 67–89. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/schmid>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Bilder des Grauens

Zur Darstellung von Krieg und Gewalt im intermedialen Verhältnis von Comic und Fotografie

Johannes Schmid (Hamburg)

Seit ihrer Entstehung im 19. Jahrhundert gilt die Fotografie als Leitmedium für die Darstellung von Tod und Gewalt; viele ikonische Fotografien entstammen diesem Kontext (vgl. Böger, 607). So wurden auch die Kriege des 20. Jahrhunderts von ihrer fotografischen Berichterstattung stark beeinflusst. Fotografie kann die Stimmung innerhalb einer Bevölkerung bezüglich eines Krieges entscheidend beeinflussen. Dies kann als Propagandainstrument gegenüber dem Feind genutzt werden, als Berichterstattung über eigene Gräueltaten aber auch den Rückhalt in der eigenen Bevölkerung schwinden lassen (vgl. Brothers, 1). Während Fotografie generell als journalistisches und dokumentarisches Medium angesehen wird, sind Comics lange Zeit tendenziell mit auf Unterhaltung ausgerichteten Inhalten assoziiert worden. Werke, die sich dennoch des Themas ›Krieg‹ annahmen, hatten meist eine stark patriotische Ausrichtung. Hier sind insbesondere amerikanische *War Comics*, aber auch Comic-Superhelden wie Captain America, Superman und viele weitere zu nennen, die besonders während des Zweiten Weltkrieges hohe Popularität genossen. Die Darstellung von Kriegsgeschehen zielte hier nicht auf Realismus, sondern vornehmlich auf das Erzählen von Heldengeschichten ab (vgl. Duncan und Smith, 249–252; Palandt, 260–262).

Erst mit Aufkommen der *alternative comics* im Laufe der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entstehen autobiografische und andere faktuale grafische Werke, die das Medium Comic für eine kritischere und vor allem persönliche Auseinandersetzung mit dem Thema nutzen. Dies geschieht häufig mit einem direkten Abgrenzungsgestus gegenüber den vermeintlich heroisierenden *mainstream comics* (vgl. Hatfield, 112). Die Autoren nutzen hier grafische Literatur, um traumatische Erlebnisse und Grenzerfahrungen kommunizierbar zu machen. Durch die Eigenschaft von Comics, Ereignisse gemeinhin als eine Sequenz von abgegrenzten Einzelmomenten darzustellen, wird diesen häufig zugesprochen, besonders geeignet zu sein, um Traumata und Grenzerfahrungen zu repräsentieren. Die visuelle und

narrative Fragmentierung des Comics korrespondiert mit literarischen Konventionen zur Repräsentation traumatischer Erlebnisse, die sich chronologisch gradliniger Wiedergabe entziehen (vgl. Chute 109; Hatfield xiii; Mitchell 2014, 263). Neben dem *graphic memoir* hat sich vor allem auch der von Joe Sacco geprägte *comics journalism* als Genre grafischer Literatur zur Darstellung von Krieg und Gewalt etabliert.

Dieser Aufsatz wird sich am Beispiel von Emmanuel Guiberts, Didier Lefèvres und Frederic Lemerciers *The Photographer* (2009) sowie Ari Folmans und David Polonskys *Waltz with Bashir* (2009) mit faktualen Comics beschäftigen, die das Thema Krieg mithilfe von integrierten Fotografien verhandeln. Hierbei stehen sich zwei grundlegend verschiedene Bildtypen gegenüber: Während Fotografien oftmals als Abbildung mit Beweischarakter wahrgenommen werden, gelten Zeichnungen und andere ›manuelle‹ Bilderstellungsverfahren vielmehr als persönliche Interpretationen des Erlebten. Daher wird darüber hinaus im Mittelpunkt stehen, inwieweit die Autoren dieser Werke Fotografie als Authentifizierungsstrategie nutzen oder den vermeintlichen Echtheitsanspruch der Fotografie unterlaufen. Ferner erzeugt die Fotografie in der Kriegsberichterstattung oftmals besonders schockierende Bilder der Opfer von Gewalt und Kriegsverbrechen. Hier gilt es herauszustellen, inwiefern Fotografien aufgrund ihrer anzunehmenden Schockwirkung in der Gewalt- und Opferdarstellung in grafische Literatur integriert werden.

Authentizität und Zeugenschaft

Für sämtliche faktuale Medien gilt die grundlegende Voraussetzung, dass die dargestellten Ereignisse als ›echt‹ rezipiert werden. Mit Ausnahme von beispielsweise Mode- oder Werbefotografie dürfen die meisten fotografischen Genres nach gängigen Erwartungen nicht gestellt sein. (Auto-)biografische oder dokumentarische Literatur darf ihrerseits keine offensichtlichen Unwahrheiten enthalten. Da mittlerweile kaum noch von essentiellen Eigenschaften eines Werkes ausgegangen wird, die es inhärent nicht-fiktional machen (vgl. Eakin, 25), ist es für eine literaturwissenschaftliche Untersuchung umso relevanter herauszustellen, mit welchen Authentifizierungsstrategien Autor_innen diese Werke als faktual markieren und das Vertrauen hierin in ihren Rezipient_innen erzeugen. Jeder nachträgliche Bericht von erlebten oder beobachteten Ereignissen ist zunächst dem grundlegenden Problem von Zeugenschaft unterworfen: Persönliche Eindrücke sind anschließend gegenüber einer unbeteiligten Rezipient_in wiederzugeben und sollen den erlebten Ereignissen dabei gerecht werden. Wiedergabe und Erfahrung können hierbei allerdings zwangsläufig nicht deckungsgleich sein. Das Vertrauen in die ›Authentizität‹ des Berichteten beruht auf der Tatsache, dass die Zeug_in den Ereignissen tatsächlich beigewohnt hat. Wie Knieper und Müller bemerken, bedeutet Authentizität etymologisch »Echtheit, aber auch Glaubwürdigkeit« (7). Diese Glaubwürdigkeit und die Autorität, über ein bestimmtes Ereignis verlässlich berichten zu können, ist somit an die Per-

son der Zeug_in geknüpft (vgl. Peters, 26). Zu bezeugen bedeutet daher, wie Derrida anführt, nicht zu beweisen, sondern dafür einzustehen, erlebt zu haben (vgl. 188f.). Manuell produzierte Bilder sind als nachträgliche Reproduktion und Interpretation derselben Problematik wie auch Sprache unterworfen, auch ihre Beweiskraft ist abhängig von der Person der Zeug_in und nicht vom Artefakt selbst. In Comics ist Zeichnung die dominante Form der Bilderstellung. Gleichwohl treffen die hier beschriebenen Überlegungen zum Verhältnis von Comic und Fotografie genauso auf andere Formen der manuellen Bilderstellung wie Tusche, aber auch nicht-fotografische Formen der digitalen Bildproduktion, die zur Erstellung von Comics genutzt werden, zu. Es wird hierfür angenommen, dass Comics als distinktes Medium rezipiert werden, welches sich aus sequenziell angeordneten Bildern und üblicherweise Schrift zusammensetzt (vgl. Chute, 108; El Refaie 2012, 48; Kukkonen, 4).

Die Problematik der Zeugenschaft zeigt sich darin, dass jede Zeug_in durch ihre individuelle Subjektposition die Aussage beeinflusst, diese aber möglichst objektiv sein soll. Die Entwicklung der Fotografie im 19. Jahrhundert versprach mit der Kamera ein Werkzeug bereitzustellen, welches diese Kluft zwischen Erlebnis und Äußerung und damit auch den Spielraum für persönliche Färbungen und Interpretationen überbrücken sollte. Durch die mechanische Form der Bilderstellung sollte das Zeugnis von der subjektiven Interpretation emanzipiert werden (vgl. Sturken und Cartwright, 16f.; Peters, 33f.). Während schriftliche oder gezeichnete Reproduktionen von Ereignissen immer im Nachhinein angefertigt werden, entsteht ein Foto mit (modernen) Kameras sofort und in einem einzigen Moment (vgl. Hillenbach, 163). Diese Momentabhängigkeit und teilautomatisierte Bildherstellung verleiht der Fotografie die Stellung Bilder zu produzieren, die als ›echt‹ oder ›authentisch‹ angesehen werden. Diese Betrachtungsweise stützt sich auf ›fotografische Indexikalität‹, welche Fotografien als Zeichen verhandelbar sind, die in einer direkten Relation zur vormedialen Realität stehen (vgl. Sturken / Cartwright, 17). Wie schon Roland Barthes in seinem Aufsatz »The Photographic Message« bemerkte, scheinen Fotografien vermeintlich direkte ›Reduktionen‹ der Realität wiederzugeben, anstatt diese in einen ›Code‹ zu übersetzen. Somit stehen sie augenscheinlich in einem kontinuierlichen Verhältnis zur Realität. Zeichnungen stellen sich hingegen immer als nachträgliche subjektive ›Transformationen‹ erlebter Ereignisse dar (vgl. 1977a, 17). Diese Transformation ist dabei auch immer mit dem persönlichen Stil der Künstler_in verbunden (vgl. ebd.; Sontag 1977, 4; Kukkonen, 55; Schmitz-Emans, 60). Wie Susan Sontag hierbei anführt, werden ›handgemachte‹ Bilder immer als ›Interpretation‹ wahrgenommen, während Fotografien die Realität transparent abzubilden scheinen (vgl. 1977, 6). Während diese Thesen nicht als allgemeingültige Aussagen stehen können und vor allem im Fall Sontags auch in erster Linie Ausgangspunkt für eine Kritik dieses Verhältnisses sind, so ist diese Art der Gegenüberstellung beider Medien doch immer noch symptomatisch für ihre gesellschaftliche Aushandlung.

Im Laufe des 20. Jahrhunderts wurde die Annahme der Fotografie als Medium mit

absolutem Beweischarakter jedoch vollständig widerlegt. Ein Kanon an mittlerweile klassischer Theorie der Fotografie und *Visual Culture* weist auf diverse subjektive Momente in der fotografischen Bilderstellung hin (vgl. u. a. Sontag 1977, 6f.; Tagg, 3; Bourdieu, 73). Hinzu kommt, dass die Möglichkeiten der Bildmanipulation, insbesondere im digitalen Raum, mittlerweile weitreichend bekannt und auch einer großen Masse an Nutzer_innen zugänglich sind. Hierdurch verschwimmen die Unterscheidungen zwischen manipuliertem und ›echtem‹ Bild, weswegen manche Autor_innen eine generelle Abkehr vom Glauben an die Authentizität des fotografischen Bildes unterstellen. Vanderbeke führt beispielsweise an, dass dokumentarische Comics erst dadurch möglich wurden, dass die Fotografie als Leitmedium einem rasanten Vertrauensverlust unterlag (vgl. 73). Wenngleich diese Entwicklungen keinesfalls zu leugnen sind, muss ein genereller und vollständiger Vertrauensverlust in die Fotografie als Medium mit der Fähigkeit zur ›authentischen‹ Bildproduktion mit Evidenzcharakter verneint werden. Hierbei ist es weniger entscheidend, eine fotografische Indexikalität im Produktionsprozess festzustellen, als zu konstatieren, dass die vorherrschende gesellschaftliche Verhandlung dem fotografischen Bild immer noch eben jenen Evidenzcharakter zuschreibt. Fotografien zählen beispielsweise nach wie vor in diversen institutionellen Kontexten als Beweis (vgl. Sturken / Cartwright, 17; Adams, 6). Unabhängig von einer möglichen Indexikalität wird die Verhandlung von Fotografie als ›authentisches‹ Bildmedium im hier vorliegenden Ansatz daher grundsätzlich als soziales Phänomen aufgefasst (vgl. Sturken / Cartwright, 17; Kress / van Leeuwen, 158). Des Weiteren ist zwar die technische Entwicklung bei der Bildbearbeitung und -fälschung als Faktor für einen etwaigen Vertrauensverlust nicht von der Hand zu weisen, jedoch haben diese Entwicklungen auch Strukturen geschaffen, die dem Medium neue Möglichkeiten der Beweiserstellung geben. Insbesondere die rasante technologische Entwicklung in den letzten Jahren im Bereich der Handy-Fotografie ermöglicht es nun auch Amateuren unmittelbar, ›Beweisfotos‹ von miterlebten Ereignissen zu schießen und diese auch sofort online zu verbreiten (vgl. Ritchin, 19, 161). Aktuell lässt sich diese Entwicklung in verschiedenen Fällen von Polizeigewalt gegen Afro-Amerikaner_innen nachvollziehen, in denen Handyaufnahmen im Internet und anschließend in anderen Massenmedien verbreitet wurden und auf diese Weise das politische Klima der USA nachhaltig beeinflussten. Es lässt sich somit konstatieren, dass sich die Verhandlung von fotografischem Material als ›authentisches Bild‹ zwar gewandelt, es aber nie eine grundlegende Abkehr von dem Prinzip gegeben hat (vgl. Adams, 11; El Refaie 2012, 159). Der Glaube an die Authentizität des fotografischen Bildes wird indes auch dadurch verstärkt, dass durch bestimmte Konventionen gezielt der Eindruck eines »natürlichen Blickes« und eine »Illusion von Natürlichkeit« erzeugt wird (vgl. Grittmann, 134f.). Dies geschieht unter anderem dadurch, dass der unmediatisierte Blick des Menschen so simuliert wird, dass anstelle von ›unnatürlichen‹ Blickwinkeln und *extreme close-ups* eine Position auf Augenhöhe eingenommen wird, die Aufnahme keinerlei offen-

sichtliche technische Manipulation enthält und die fotografierten Subjekte kein Bewusstsein für die Kamera und die Fotograf_innen zeigen. Zudem wird das fotografische Bild dabei derart in seine Veröffentlichungskontexte wie Zeitungen oder Websites integriert, dass keine Aufmerksamkeit auf seine Medialität gelenkt wird (vgl. ebd.). Dies deckt sich mit Susan Sontags Bemerkungen: Sie führt an, dass die Erwartungshaltung in Bezug auf Fotografien von Gräueltaten bestehe, dass diese keinerlei Zeichen von Kunstfertigkeit enthalten dürften und sogar eine gewisse Amateurhaftigkeit diese Bilder als besonders authentisch erscheinen lassen könne (vgl. 2003, 23f.). Ferner führt Sontag an, dass Fotograf_innen als metaphorischer »spy in the house of love and death« möglichst unscheinbar bleiben und ihre Subjekte so aufnehmen sollen, dass diese sich des Vorgangs nicht bewusst seien (vgl. ebd., 50). Es bleibt also festzuhalten, dass die Fotos besonders authentisch erscheinen, in denen der Aufnahmeprozess und die fotografierende Person unscheinbar bleiben.

Die Momentabhängigkeit der Fotografie bringt aber auch mit sich, dass Fotograf_innen nur Ereignisse abbilden können, in denen es möglich war, eine Kamera mitzuführen und zu bedienen. Die besondere Stärke der manuellen Bilderstellung, wie sie im Comic vorliegt, liegt daher in der Möglichkeit, nicht aufgenommene Erlebnisse und Ereignisse nachträglich zu visualisieren (vgl. Vanderbeke, 76f.). Das Medium ›Comic‹ bedingt jedoch einen betont subjektiven Zugang zu faktualen Inhalten. Dadurch, dass die reproduzierten Ereignisse nicht nur schriftlich beschrieben, sondern auch manuell bildlich reproduziert werden, stellt sich hier der subjektive Charakter des Werkes stärker in den Vordergrund als bei rein schriftlichen Werken (vgl. Chaney, 7). Im Gegensatz zu Fotografien ist es bei Comic-Zeichnungen meist offensichtlich, dass sie nicht der ›natürlichen‹ vormedialen Form entsprechen, auch wenn das Werk tatsächliche Personen und Ereignisse behandelt. Durch das Gegenüberstellen von Authentizitätsanspruch und bildlicher Umsetzung problematisieren faktuale Comics daher Annahmen über Wahrheit, Authentizität und Repräsentation. Indem Comics dieses auch in anderen Medien problematische Verhältnis und ihren eigenen, subjektiven Charakter offensiv thematisieren, können sie wiederum eine individuelle Form von ›Authentizität‹ schaffen. Hatfield beschreibt die Strategie der gezielten Thematisierung der Grenzen eigener Möglichkeiten, die Realität abzubilden, um so das Vertrauen der Leser_in zu gewinnen, als »ironic authentication«, also ›ironische Authentifizierung‹ (vgl. Hatfield, 125f.). Gleichermaßen stellt auch der persönliche Stil einer jeden Künstler_in heraus, dass es sich um eine individuelle Subjektposition handelt. Aber auch dies kann wiederum als Strategie genutzt werden: Durch die direkte Bindung des Zeichenstils an die Person der Künstler_in, ›*Graphiation*‹ genannt (vgl. El Refaie 2012, 150; Kukkonen, 56), wird das Werk authentifiziert. Hierdurch wird die Authentizität wiederum stärker an die Person der Autor_in und das Wissen über die Entstehung als an einen inhärenten Wahrheitsgehalt des Mediums selbst geknüpft (vgl. El Refaie 2012, 137). Der Authentizitätsanspruch faktualer Comics wäre demnach also mit der Person der Autor_in

und/oder Künstler_in, dem Vertrauen in ihre Zeugenschaft und damit auch mit der individuell-persönlichen Interpretation der beschriebenen Ereignisse einer Zeug_in verbunden. Hatfield beschreibt daher auch die Priorisierung einer persönlichen ›emotionalen Wahrheit‹ im faktualen Comic, die statt eines direkten repräsentativen Wahrheitsanspruches die persönliche Gefühlswelt und Sichtweise der Künstler_in in den Vordergrund stellt (vgl. Hatfield, 113, 117). Somit gelten Fotografien aufgrund ihrer scheinbar objektiven, weil teilautomatisierten, Bilderstellung als authentisch, während faktuale Comics nach den hier beschriebenen Ansätzen dann als authentisch wahrgenommen werden, wenn sie die Person der Künstler_in als Subjekt offensiv thematisieren. Dieser Gegensatz birgt für die Kombination beider Medien Reibungspunkte, welche es im Folgenden zu untersuchen gilt. Ehe jedoch die einzelnen Beispiele untersucht werden, muss noch eine weitere Eigenheit der Kriegsfotografie berücksichtigt werden.

Schockwirkung und Grauen in der Fotografie

Wenn Kriegsfotografie behandelt wird, bedeutet dies klassischerweise Bilder, die Opfer und Zerstörung zeigen und so auf die vorangegangene Gewalt verweisen, auch wenn selbst diese, wie Ayaß anführt, zunehmend aus der Kriegsberichterstattung verschwinden (vgl. 75). Bilder, die Momente der Gewalt und Verletzung konkret festhalten, sind seltener, da sie die Fotograf_innen großer Gefahr aussetzen. Zudem agieren die Täter_innen von Kriegsverbrechen häufig im Verborgenen und versuchen, Aufnahmen ihrer Taten zu unterdrücken (vgl. Linfield, 41). Der Glaube an die Authentizität fotografischer Bilder ist für die Kriegsfotografie in zweifacher Hinsicht zentral. Zum einen liegt eine wichtige Funktion der fotografischen Bildproduktion immer noch in der Möglichkeit, Kriegsgräuel zu dokumentieren, um Beweise zu liefern, auf deren Grundlage sich Kriegsverbrecher_innen vor Gericht anklagen lassen (vgl. Brothers, 161; Müller, 421). Zum anderen ist auch der Schock, den die Betrachter_innen drastischer Kriegsfotografien erfahren, an die Annahme eines authentischen Bildes gebunden. Die Wirkung der Fotografie, die Betrachter_innen mit dem plötzlichen Erkennen des Abgebildeten ›durchbohrt‹, stützt sich derart auch auf die Annahme der fotografischen Authentizität des Abgebildeten. Roland Barthes bezeichnet diesen Effekt als *punctum* und beschreibt ihn als »this element that rises from the scene, shoots out of it like an arrow, and pierces me« (2000, 26). Hirsch konkretisiert den Begriff weiter als

> that prick and shock of recognition, that unique and very personal response to the photographic detail that attracts and repels us at the same time. (2012, 4)

Ein wesentlicher Teil des Schocks besteht eben darin, dass das Betrachtete als ›echt‹ erkannt wird.

Des Weiteren unterliegen ›Schockfotos‹, also solche, die beispielsweise aufgrund ihrer expliziten Gewaltdarstellung großes Potenzial bieten, »um uns zu erschüttern« (Barthes 2013, 135), häufig dem Vorwurf des Voyeuris-

mus und des Bruchs eines gesellschaftlichen Tabus in der Darstellung leidender Menschen (vgl. Miller, 148; Linfield, 40–42). Auch dies geschieht auf Grundlage der Annahme, dass die Bilder das Leiden realer Personen zeigen. Insbesondere Susan Sontag wirft der Fotografie in diesem Zusammenhang vor, zwar zu schockieren, aber nicht erklären zu können und somit langfristig ungeeignet zu sein, um über Missstände in der Welt aufzuklären (vgl. 2003, 80). Aus der starken emotionalen Aufladung von Kriegsbildern folgt ein zentrales Dilemma: Die Bilder funktionieren sowohl als Beweis und als moralischer Handlungsaufruf, aber gleichzeitig können sie zu manipulativen und/oder propagandistischen Zwecken missbraucht werden (vgl. Linfield, 50; Müller, 406f.). Zudem wird häufig angeführt, dass Fotografien trotz ihrer vermeintlichen Schockwirkung dennoch das dargestellte Leid nicht in seiner Gänze wiedergeben können, auch wenn sie genau diese Illusion erzeugen. Insbesondere am Beispiel fotografischen Materials der befreiten Konzentrationslager wird dies deutlich (vgl. Hirsch 2001, 225). So weist auch Sontag in ihrem Essay *Regarding the Pain of Others* nachdrücklich darauf hin, dass selbst die schockierendsten Fotografien nie den tatsächlichen Horror eines Ereignisses vermitteln können (vgl. 113). Gleichzeitig vermag es die Fotografie bei aller Kritik wie kein zweites Medium, Grauen und Leid ›sichtbar‹ zu machen und auf diese Weise in die öffentliche Wahrnehmung zu überführen (vgl. Linfield 38; Ritchin 47, 63). Fehlen derartige Darstellungen im öffentlichen Diskurs, dann bleiben Kriege und Konflikte für eine breitere Öffentlichkeit abstrakt und werden weitaus weniger wahrgenommen. Müller beispielsweise gibt an, ein »Krieg ohne Opferdarstellungen wirkt virtuell und irreal, wie ein Spiel, das nicht ernst genommen werden muss.« (406)

Fotografien werden wie bereits diskutiert, vereinfacht gesagt, als ›natürliche‹ Bilder rezipiert und ›erkannt‹, während Zeichnungen als abstrakte Transformation dekodiert werden müssen und daher einen deutlich größeren Teil an Bedeutungskonstituierung auf Seiten der Betrachter_in erfordern. Dieser Unterschied wirkt sich weiter auch auf die persönliche Beziehung der Betracher_in gegenüber gezeigten Subjekten aus. Ein Gefühl des Schreckens bei der Betrachtung von Kriegsdarstellung wird laut Müller ausgelöst

> durch Identifikation mit den abgebildeten Opfern einerseits sowie andererseits durch die visuell ausgelöste Imagination der den Dargestellten zugefügten Schmerzen und Grausamkeiten, die von den Betrachtenden nachvollzogen werden. (410)

Gezeichnete Bilder verfügen, wie Barthes bemerkt, über eine »projektive Kraft« (1977b, 44f.), die sie als eine universelle Identifikationsfläche konstituiert, wie McCloud später am Beispiel des Comicbildes deutlich macht (vgl. 31, 42, 46). Während Comicfiguren häufiger im Cartoonstil als abstrahierte und damit universelle Figuren gezeichnet werden, zeigen Fotografien grundsätzlich bestimmte Individuen. Daraus folgt die Tendenz, fotografierte Subjekte als ›Andere‹ wahrzunehmen, anstatt sich mit den gezeigten Personen direkt zu identifizieren. Diese Anlage lässt sich auch in der Geschichte der Fotografie beobachten, in der die Kamera lange Zeit als wissenschaftliches Instrument angesehen wurde, um das Fremde, Exotische und Abnormale zu doku-

mentieren (vgl. Sturken / Cartwright, 96, 103; Sontag 2003, 16). Eine Identifikation mit den dargestellten Opfern ist jedoch elementar für Schock und Mitleid, wie Müller weiter anführt: »Für die Wirkungsmacht des visuellen Horrors ist entscheidend, ob sich die Betrachtenden mit den Abgebildeten identifizieren können.« (410) Hierfür sei neben dem Bild selbst auch der politische Rezeptionskontext von großer Bedeutung.

Fotografie und Comic als Medienkombination

Es stellt sich nun angesichts der zu analysierenden Werke die Frage, wie die beiden Bildtypen miteinander interagieren, wenn sie innerhalb eines Comics einander gegenübergestellt werden und ob die beschriebenen Annahmen zu Darstellungs- und Rezeptionskonventionen in den Werken selbst übernommen oder von diesen unterlaufen werden. Comics können Fotografien als Reproduktion des tatsächlichen Fotos enthalten oder aber diese als eine Zeichnung remediatisieren. Fotografien können in beiden Fällen Teil einer dargestellten Szene sein, sie können als Ganzes direkt in die Panelsequenz integriert werden oder als Paratexte oder Supplemente beigefügt sein. Autor_innen wie Joe Sacco oder Alison Bechdel geben zudem auch an, Fotografien als Vorlage für ihre Zeichnungen zu nutzen. Am Beispiel von *The Photographer* sowie *Waltz with Bashir* soll nun untersucht werden, wie diese Werke, in denen reproduzierte Fotografien in grafische Literatur integriert sind, Kriegsdarstellungen vermitteln.

Im Intermedialitätsmodell von Rajewsky stellt der Comic an sich bereits eine Medienkombination dar. Es ist jedoch anzunehmen, dass Comics, wie auch Film oder Theater, als ein synkretistisches Medium und nicht als Kombination zweier grundsätzlich alleinstehender Medien wahrgenommen werden (vgl. Wolf 2008, 254; Rajewsky, 56; Rippl / Etter, 194). Werden nun aber Fotografien in einen Comic integriert, so ist anzunehmen, dass diese als distinkte Medien wahrgenommen werden. Somit liegt in diesem Fall nach Rajewsky tatsächlich eine Medienkombination vor (vgl. Rajewsky, 19; Schmitz-Emans, 55; Hillenbach, 158). In der folgenden Analyse wird vor allem von Interesse sein, inwieweit die Autor_innen sich in der Fotografie eines ›natürlichen Blickes‹ nach Grittmann im Sinne einer ›Illusion von Natürlichkeit‹ bedienen, wie sie die Schockwirkung des fotografischen Bildes einsetzen und wie sich das Verhältnis von Einzelbild und narrativer Sequenz gestaltet. Die übergeordnete Fragestellung hierbei lautet, wie sich gezeichnetes und fotografiertes Bild in der Darstellung von Gewalt unterscheiden. Die hier vorliegende Analyse nimmt zwei Werke in den Blick, in denen fotografische Bilder in Form einer Medienkombination nicht bloß als Paratexte, Illustrationen oder thematisierte Artefakte integriert sind, sondern auch als Einzelbilder auf der Handlungsebene gleich Panels Teil der narrativen Sequenz des Comics sind. Inferenzprozesse zwischen den Einzelbildern, welche die Grundlage des Erzählens im Comic bilden, finden hier auch heteromedial zwischen Comicpanel und Fotografie statt (vgl. Wolf 2006, 18).

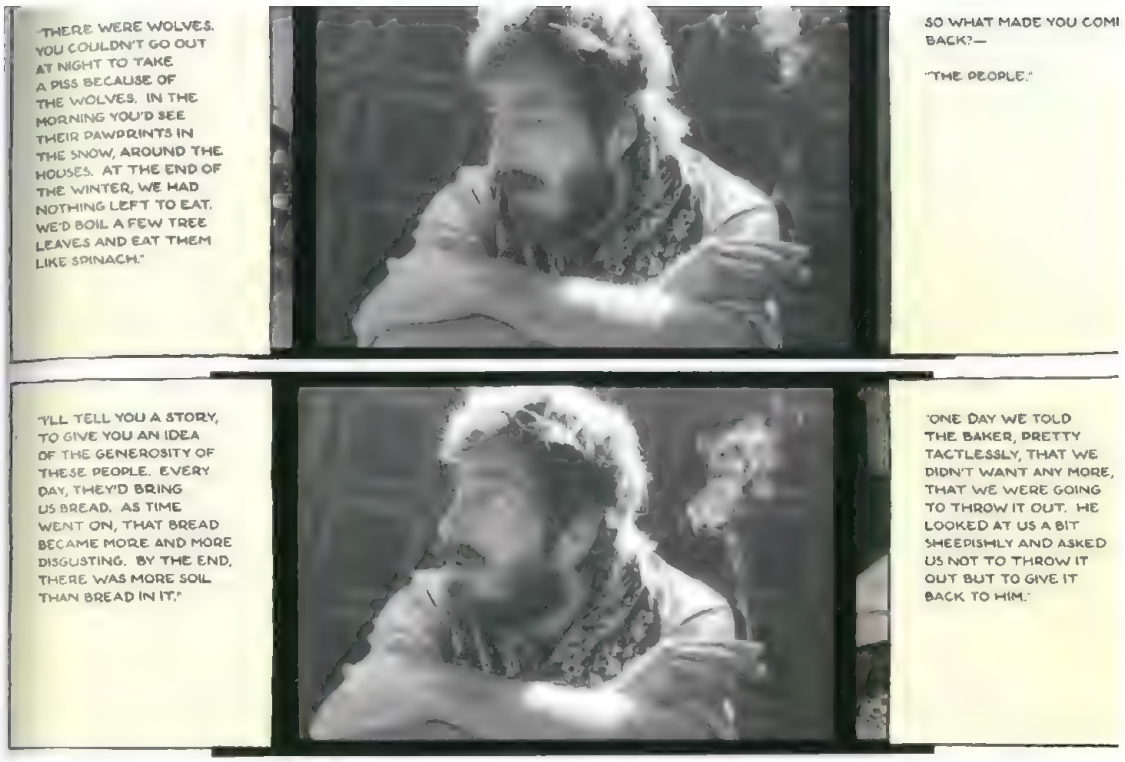

"THERE WERE WOLVES. YOU COULDN'T GO OUT AT NIGHT TO TAKE A PISS BECAUSE OF THE WOLVES. IN THE MORNING YOU'D SEE THEIR PAWPRINTS IN THE SNOW, AROUND THE HOUSES. AT THE END OF THE WINTER, WE HAD NOTHING LEFT TO EAT. WE'D BOIL A FEW TREE LEAVES AND EAT THEM LIKE SPINACH."
SO WHAT MADE YOU COME BACK?—
"THE PEOPLE."
"I'LL TELL YOU A STORY, TO GIVE YOU AN IDEA OF THE GENEROSITY OF THESE PEOPLE. EVERY DAY, THEY'D BRING US BREAD. AS TIME WENT ON, THAT BREAD BECAME MORE AND MORE DISGUSTING. BY THE END, THERE WAS MORE SOIL THAN BREAD IN IT."
"ONE DAY WE TOLD THE BAKER, PRETTY TACTLESSLY, THAT WE DIDN'T WANT ANY MORE, THAT WE WERE GOING TO THROW IT OUT. HE LOOKED AT US A BIT SHEEPISHLY AND ASKED US NOT TO THROW IT OUT BUT TO GIVE IT BACK TO HIM."

Abb. 1: Sequenz aus Fotografien und Textboxen als Gesprächsdarstellung in *The Photographer.*

Zwischen Comic und Fotografie. *The Photographer: Into War-Torn Afghanistan with Doctors Without Borders*

The Photographer: Into War-Torn Afghanistan with Doctors Without Borders erzählt die Geschichte des Fotografen Didier Lefèvre, der 1989 eine Hilfsmission von Ärzte ohne Grenzen nach Afghanistan begleitete, wo sich die Sowjetunion im Krieg mit den afghanischen Mujaheddin befand. Das Werk setzt sich etwa jeweils zur Hälfte aus Lefèvres Fotografien sowie Comic-Panels von Emmanuel Guibert zusammen, dem Lefèvre seine Erlebnisse zehn Jahre später berichtet. Als dritte Person zeichnet Frédéric Lermercier für das Layout verantwortlich. Das knapp vier Monate von Lefèvres Aufenthalt umspannende Werk greift hierbei auf die Konventionen verschiedener Genres zurück, wie beispielsweise Memoiren, Reportage und Reisebericht (vgl. El Refaie 2014, 58). Durch die Integration in eine Sequenz tragen hier sowohl Comicpanels als auch Fotografien gleichermaßen zur Bildung einer Gesamtgeschichte bei (vgl. Pedri). Die Comic-Panels werden hierbei, wie Guibert im Interview mit Wivel selber anführt, vor allem genutzt, um die Lücken in der Erzählung, die nicht fotografisch dokumentiert werden konnten, zu schließen (vgl. Wivel, 110; El Refaie 2012, 162). Was zunächst nach einer klaren hierarchisch höheren Verortung der Fotografien gegenüber den Panels klingt, stellt sich in der Praxis ausgeglichener dar, da für einige Teile der Handlung nur wenige Fotografien existieren und die Comic-Panels im Gegensatz zu den Fotografien zusätzlich über Schrift verfügen (vgl. Schmitz-Emans, 69). Die Fotografien ›sprechen‹ nur in wenigen Fällen, insofern sie als Sequenz mit unbebilderten Textboxen

alternieren (Abb. 1). Sprache wird hier in Verbindung mit den Fotografien also nur über Sequenz und nicht durch Integration ins Einzelbild genutzt. Die fotografischen Bilder werden meist durch die Comic-Panels sequenziell gerahmt und so mit zusätzlicher Bedeutung versehen. Teilweise finden sich aber auch längere, rein fotografische Sequenzen, die Bewegung und Veränderung der Akteure suggerieren. Die Comic-Panels stellen oftmals die Entstehung der Bilder dar, stärken aber auch die Kohäsion zwischen beiden Bildtypen. Fotografie wird also gezielt thematisiert und es wird inhaltlicher Zusammenhang zwischen Comic-Panels und Fotografien hergestellt. Manche Sequenzen zeigen beispielsweise Lefèvre im Akt des Fotografierens, während die darauf folgende Fotografie das in diesem Moment aufgenommene Bild darstellen soll (Abb. 2). Im Sinne McClouds könnte man hier einen »aspect-to-aspect« Panelübergang zwischen beiden Bildtypen annehmen, die auch über die Mediengrenze hinweg verschiedene Aspekte desselben Momentes darstellen (vgl. McCloud, 72).

Demgegenüber enthalten die Textboxen Lefèvres Erzählungen als ›voice-over‹ (vgl. Kuhn / Veits, 243), wie Guibert sie Jahre später erfuhr. Diese sind meist im Präsens erzählt, bilden eine zeitlich einheitliche Ebene und kommentieren die Fotografien in ihren Entstehungsmomenten.

Die Integration der Fotografien in das Werk ist vor allem dadurch gekennzeichnet, dass sie nach Mitchell als »Metabilder« präsentiert werden, also Bilder, die ihren eigenen Herstellungsprozess explizit machen (vgl. 1994, 35; El Refaie 2014, 33f.). Sie sind daher grundsätzlich so eingebettet, dass die Kontaktbögen mit den einzelnen Abzügen der Fotografien sichtbar sind; oft sind sogar vollständige Kontaktbögen mit einer Vielzahl nur marginal unterschiedlicher Bilder des gleichen Motivs enthalten. Dieser »Exzess« (vgl. El Refaie 2014, 31) an Bildwiederholung unterläuft die Erwartung an die Fotografie als Darstellung privilegierter Einzelmomente und macht den Auswahlprozess, der einer fotografischen Veröffentlichung üblicherweise voraus geht, explizit. Demgegenüber weisen viele der Bilder Filzstiftmarkierungen auf, die ebenfalls auf einen vorangegangen Selektionsprozess dieser hindeuten. Wenngleich die Fotografien selbst dem von Grittmann beschriebenen fotojournalistischen Standard des ›natürlichen Blickes‹ folgen (vgl. El Refaie 2014, 33), bricht

Abb. 2: ›Gespiegelte‹ gegenseitige Darstellung von Fotografie und Zeichnung in *The Photographer*.

diese Form der Integration entschieden damit und verhindert eine Rezeption der Fotografien als direkte Realitätsabbilder. Die Strategie, die Konstruiertheit des fotografischen Bildes zu thematisieren, ist nicht einseitig als Dekonstruktion des Authentizitätsanspruches zu verstehen. Gleichzeitig affirmiert diese Offenlegung des Produktionsprozesses auch die ›Echtheit‹ der Bilder, indem sie analog zu dem, was Hatfield bei Comics als »ironische Authentifizierung« (vgl. 125f.) beschreibt, dadurch ›echt‹ wirken, dass keinerlei übergeordneter Echtheitsanspruch erhoben, sondern die eigene Begrenztheit thematisiert wird. Darüber hinaus verweisen die Relikte des Arbeitsprozesses wie Kontaktbögen und Markierungen auch indexikalisch auf ihren Produktionsprozess, was weitere ›Beweise‹ für die Echtheit der Bilder liefert. Zudem verweisen diese Marker des fotografischen Handwerks so auch auf den Fotojournalismus als solchen, der allgemein als authentisches Genre dargestellt wird. Eine grundsätzliche ›Illusion von Natürlichkeit‹ wird zwar durch den Metabildaspekt verhindert, jedoch bieten die Bilder selbst eine Perspektive auf Augenhöhe und verzichten auf zusätzliche technische Manipulation. Zusammen mit der narrativen Rahmung, die ebenfalls die Entstehung der Fotografien thematisiert, werden die Bilder den Leser_innen somit zwar nicht primär durch den Anschein von Natürlichkeit als authentisch vermittelt, sondern vielmehr durch die Offenlegung der eigenen Konstruiertheit. Dennoch bleibt gleichzeitig die Fotografie als potenziell authentische Praxis erhalten. Auf diese Weise werden die Fotografien durch ihre nach Hatfield ironische Authentifizierung, ihre narrative Rahmung und eben auch durch die soziale Aushandlung von Fotografie allgemein als authentische Bilder verhandelt.

Betrachtet man nun die Momente in der Handlung, die sehr drastische Abbildungen menschlichen Leids zeigen, stellen gerade diese Bilder den Metabildaspekt jedoch eher zurück. Hier scheint ein ›natürlicher‹ Blick auf das Geschehen stärker im Fokus zu stehen als im restlichen Werk. Der Metabildaspekt schafft hier keine Distanz und stellt sich nicht der Schockwirkung der Bilder in den Weg. Zudem werden unter den einzelnen Fotografien besonders schockierende Bilder durch das Layout klar privilegiert. Die Autoren bilden diese Fotos größer ab als andere, weniger explizite Darstellungen des gleichen Motivs. In Abb. 3 sieht man ein Foto, das eine halbe Seite einnimmt. Hier sind zwei blutverschmierte Kinder unterschiedlichen Alters zu sehen und es ist dem Bild nicht klar zu entnehmen, ob diese tot oder lebendig sind. Um sie sitzende Erwachsene sind nur andeutungsweise zu erkennen, wodurch ein Eindruck von Verlorenheit und Hilflosigkeit der Kinder erzeugt wird. Zudem blickt hier eines der Kinder direkt in die Kamera und erzeugt so eine »direkte Ansprache« des Betrachters, was eine stärkere imaginierte Beziehung zwischen fotografiertem Subjekt und Betrachter entstehen lässt (vgl. Kress / van Leeuwen, 117f.). Diese Elemente laden das Bild stark emotional auf und schaffen das Identifikationspotenzial, welches Müller als Bedingung für die Erfahrung visuellen Horrors nennt (vgl. 410). Somit erscheint dieses Bild besonders geeignet, eine starke Reaktion in seinen Rezipient_innen auszulösen. Wenn man die Fotografie nun mit

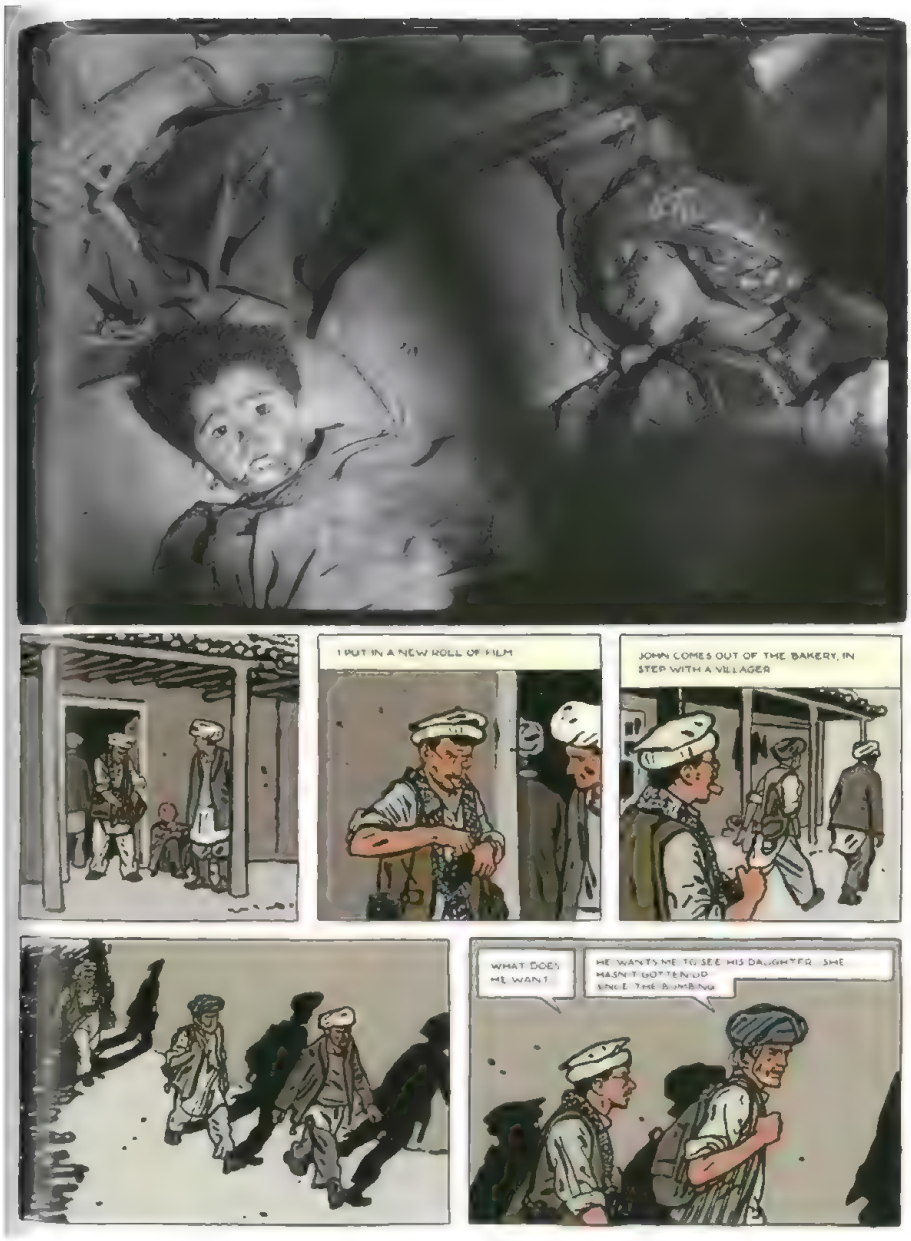

I PUT IN A NEW ROLL OF FILM
JOHN COMES OUT OF THE BAKERY, IN STEP WITH A VILLAGER
WHAT DOES HE WANT
HE WANTS ME TO SEE HIS DAUGHTER. SHE HASN'T GOTTEN UP SINCE THE BOMBING

Abb. 3: Große fotografische Darstellung sterbender Kinder in *The Photographer*.

Aufnahmen derselben Szene auf der vorherigen Seite vergleicht (Abb. 4), wird schnell ein Unterschied deutlich. Hier findet keine direkte Ansprache statt: Die anwesenden Erwachsenen kümmern sich um die Kinder, und es wird deutlich, dass diese am Leben sind. Dies schafft weitaus weniger Identifikationspotenzial und daher auch weniger Potenzial für visuellen Horror. Die Fotografien aus Abb. 4 sind zudem im Layout deutlich kleiner. Es ist also exemplarisch festzustellen, dass Guibert und Lemercier das Bild mit der größten emotionalen Wirkungsmacht durch die Größe der Abbildung in den Vordergrund rücken. Das gleiche Prinzip lässt sich bei der Abbildung eines Jungen mit Schusswunde im Gesicht einige Seiten vorher beobachten (Abb. 5). Auch hier nimmt eine explizite Darstellung der Verwundung großen Raum ein. Das Foto ist groß im Zentrum der Seite zu sehen und wird von einer Sequenz darüber und darunter eingefasst, mit jeweils einer Textbox an allen vier Ecken der Seite und kleineren Fotos dazwischen. Während sich diese beiden Sequenzen in ihren Rahmen überlagern, ist das große Foto in der Mitte durch einen deutlichen *gutter* getrennt, was ihm eine besonders prominente Stellung verleiht. Das Foto selbst ist, wie Hillenbach beschreibt, so geartet, dass »die Position des Fotografen eine ähnliche ist, wie die der besorgten Männer«, die um den Jungen zu sehen sind – so erhält »die Fotografie […] ein emphatisches Moment« (179). Die fotografische Darstellung verletzter, leidender und sterbender Kinder wird

hier also in den Vordergrund gerückt, wodurch Bilder privilegiert werden, die besonders geeignet erscheinen, in den Rezipient_innen sowohl Angst und Grauen als auch Mitleid auszulösen. Diese Bilder sind besonders erschreckend, da Kinder allgemein als ›unschuldig‹ gelten: »[S]ie müssen ihren Schmerz ertragen, ohne dass sie einen Fehler oder gar ein Verbrechen begangen hätten.« (ebd.) Es lässt sich feststellen, dass es die Fotografien und nicht die Zeichnungen sind, die besonders drastische Inhalte explizit abbilden. Es wird beispielsweise die Behandlung eines kleinen Mädchens mit einer verbrannten Hand (vgl. Hillenbach 129–131) durch eine Vielzahl von Einzelbildern rein fotografisch dargestellt. Der Fokus liegt jeweils auf dem schmerzverzerrten Gesichtsausdruck. Zeichnungen und Schrift leiten diese Sequenz lediglich ein; anschließend sprechen die Bilder ›stumm‹ für sich. Der Fokus auf Fotografie zur Darstellung drastischen Leidens ist zum Teil natürlich auch auf die Positionen des Fotografen und des Zeichners als zeitlich nachgeordnete Zeugen zurückzuführen: Guibert, dessen Schaffen auf der oralen Überlieferung Lefèvres beruht, versucht hier bewusst nicht, mit dem Fotografen zu konkurrieren. Er hält seine Zeichnungen oft einfach mit klarer Linienführung und benutzt monochrome Hintergründe. Er lässt der Leser_in viel Raum, die Ereignisse aus Lefèvres Erzählung zu imaginieren, anstatt sie mit Detailfülle zeichnerisch festzulegen. Momente persönlichen Leids, die Lefèvre nicht fotografieren konnte oder wollte, sind somit in der Zeichnung Guiberts schemenhaft und abstrakt gehalten. In einer Szene beschreibt Lefèvre, dass er sich bewusst dagegen entscheidet, die Behandlung eines Mädchen mit einer schweren Wirbelsäulenverletzung durch ein Schrapnell festzuhalten, zumal der Raum zum Fotografieren zu dunkel sei (Abb. 6). Die Comic-Sequenz zeigt hier hauptsächlich die dunklen Silhouetten der Figuren. Nur durch die begleitenden Sprechblasen und Textboxen erfährt die Leser_in, dass das Mädchen querschnittsgelähmt ist. Das Projektil, das ihre Wirbelsäule verletzt, wird im Text dabei als nicht größer als ein Reiskorn beschrieben. Der Zusammenhang zwischen

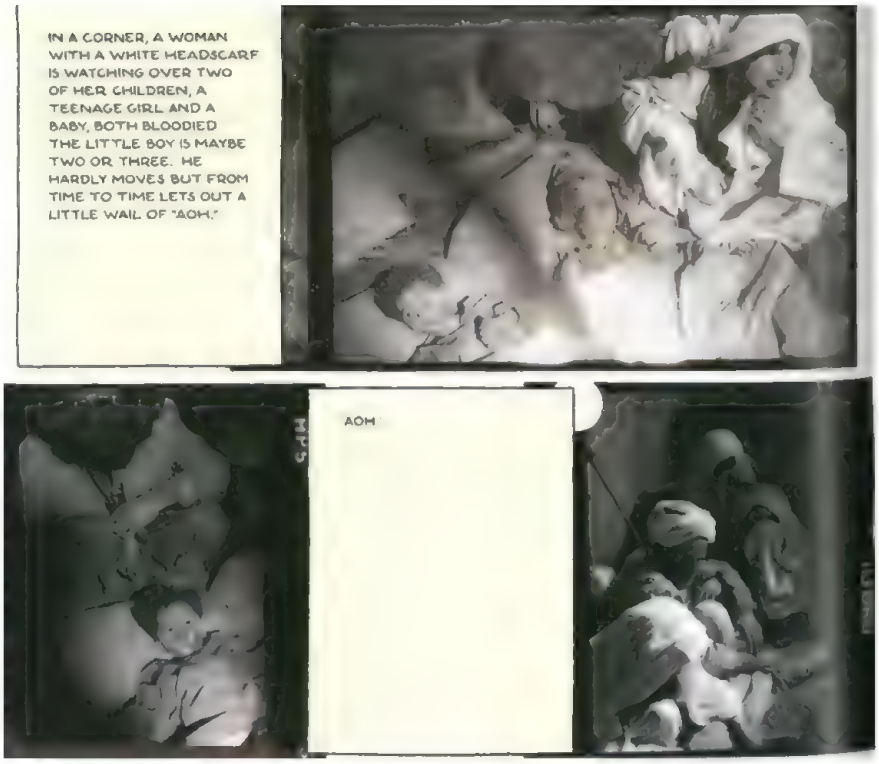

IN A CORNER, A WOMAN WITH A WHITE HEADSCARF IS WATCHING OVER TWO OF HER CHILDREN, A TEENAGE GIRL AND A BABY, BOTH BLOODIED THE LITTLE BOY IS MAYBE TWO OR THREE. HE HARDLY MOVES BUT FROM TIME TO TIME LETS OUT A LITTLE WAIL OF "AOH."
AOH

Abb. 4: Kleinere fotografische Darstellung desselben Motivs der sterbenden Kinder in *The Photographer.*

der winzigen Wunde, die Lefèvre zunächst nur als Fleck erscheint, und den Konsequenzen für das Mädchen entzieht sich hierbei einer angemessen fotografischen Wiedergabe. Während ein Foto nur den vermeintlichen ›Fleck‹ zeigen würde, könnte es damit die Schwere der Konsequenzen für das Mädchen nicht darstellen. Die Szene endet damit, dass Lefèvres sich in die Ecke der Hütte setzt und leise weint. Auch dies ist dunkel und monochrom gehalten. Es wird Grauen bei den Leser_innen evoziert und deren Mitgefühl dadurch angesprochen, dass die Ereignisse nur sprachlich beschrieben und visuell angedeutet, nicht aber tatsächlich erkennbar dargestellt werden. Guibert versucht hier nicht, die Schrecken, die Lefèvre erlebte, direkt zu visualisieren, und verzichtet somit darauf, sich in Bezug auf Realismus mit der Fotografie zu messen oder zu versuchen, die Verletzung, die fotografisch nicht festgehalten wurde, zeichnerisch zu interpretieren. Guibert lässt den Leser_innen viel Spielraum, sich ein eigenes Bild der Ereignisse zu machen. Die Zeichnungen konkurrieren hinsichtlich der Explizitheit von Verwundung und Gewaltauswirkungen nicht mit der Fotografie. Es bleibt hier eher der Leser_in überlassen, sich das Ausmaß des menschlichen Leids im Rezeptionsprozess zu erschließen, anstatt wie von den Fotografien ›durchbohrt‹ zu werden. Die Autoren setzen folglich Fotografie für besonders drastische Motive ein und bestätigen auf

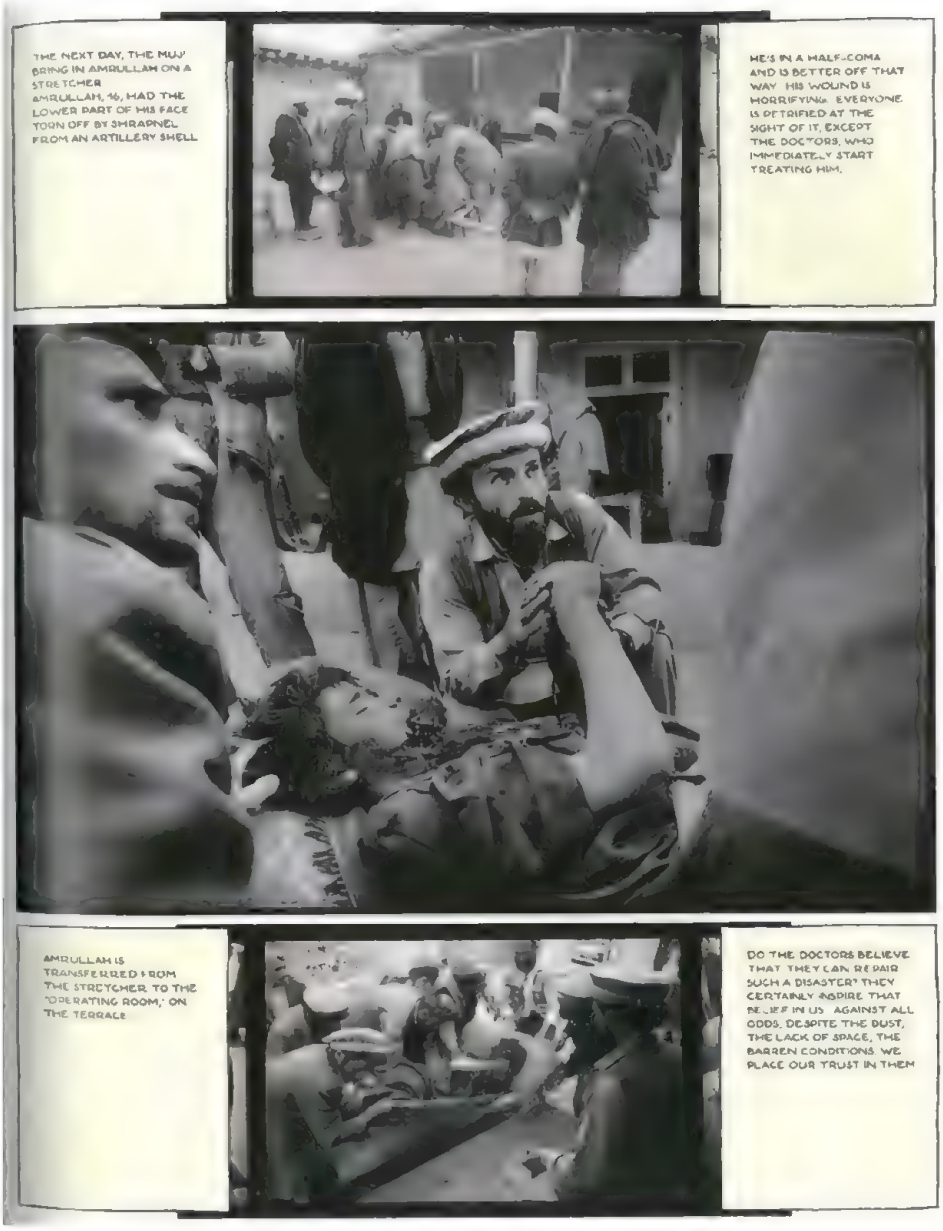

THE NEXT DAY, THE MUJ BRING IN AMRULLAH ON A STRETCHER
AMRULLAH, 16, HAD THE LOWER PART OF HIS FACE TORN OFF BY SHRAPNEL FROM AN ARTILLERY SHELL
HE'S IN A HALF-COMA AND IS BETTER OFF THAT WAY. HIS WOUND IS HORRIFYING. EVERYONE IS PETRIFIED AT THE SIGHT OF IT, EXCEPT THE DOCTORS, WHO IMMEDIATELY START TREATING HIM.
AMRULLAH IS TRANSFERRED FROM THE STRETCHER TO THE 'OPERATING ROOM,' ON THE TERRACE
DO THE DOCTORS BELIEVE THAT THEY CAN REPAIR SUCH A DISASTER? THEY CERTAINLY INSPIRE THAT BELIEF IN US. AGAINST ALL ODDS, DESPITE THE DUST, THE LACK OF SPACE, THE BARREN CONDITIONS, WE PLACE OUR TRUST IN THEM

Abb. 5: Zentrale Anordnung einer großen Fotografie eines Jungen mit Schusswunde im Gesicht in *The Photographer*.

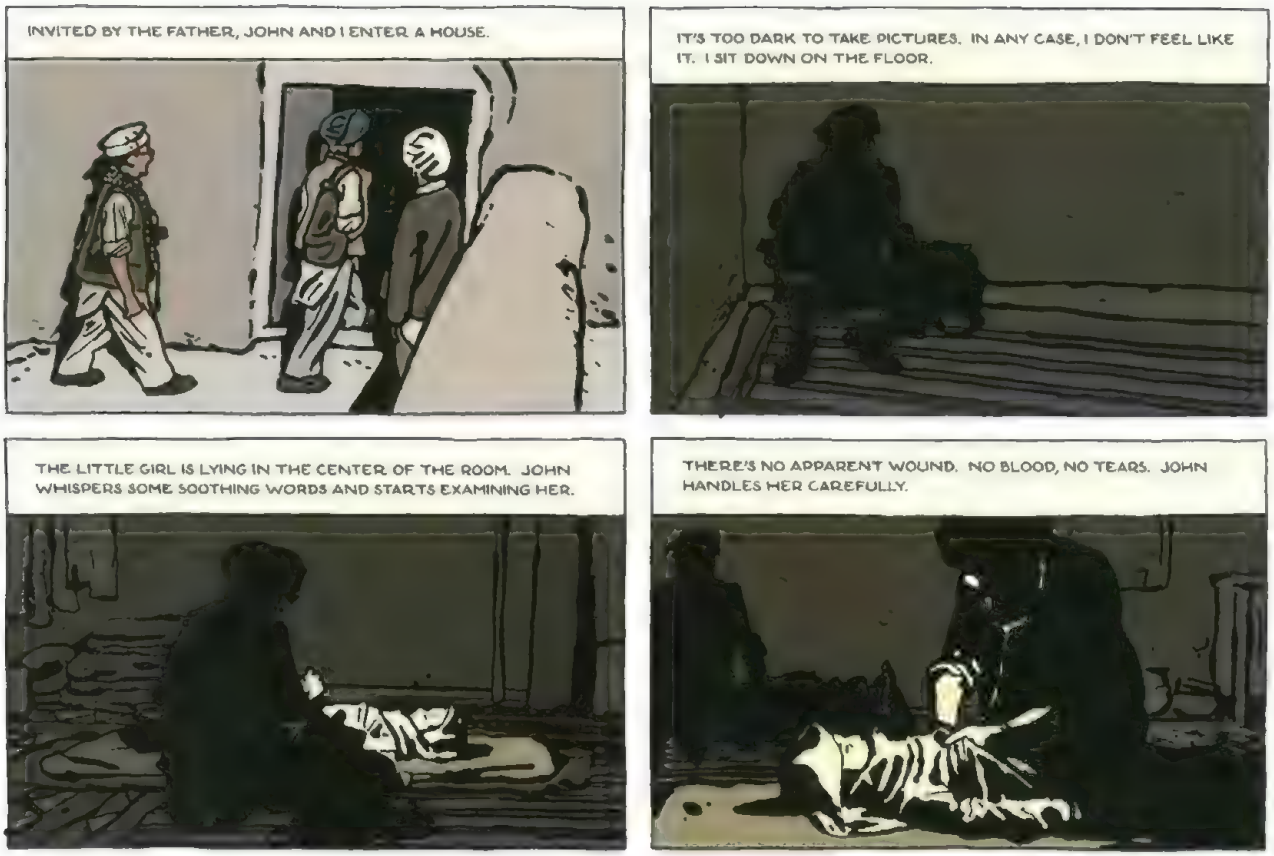

INVITED BY THE FATHER, JOHN AND I ENTER A HOUSE.
IT'S TOO DARK TO TAKE PICTURES. IN ANY CASE, I DON'T FEEL LIKE IT. I SIT DOWN ON THE FLOOR.
THE LITTLE GIRL IS LYING IN THE CENTER OF THE ROOM. JOHN WHISPERS SOME SOOTHING WORDS AND STARTS EXAMINING HER.
THERE'S NO APPARENT WOUND. NO BLOOD, NO TEARS. JOHN HANDLES HER CAREFULLY.

Abb. 6: Szene aus *The Photographer*, in der Lefèvre sich bewusst gegen ein Fotografieren entscheidet und den Raum als »zu dunkel« beschreibt.

diese Art die Verhandlung von Fotografie als Medium mit besonders ausgeprägter Schockwirkung. Die Einbettung der Fotografien als Metabilder verhindert hierbei nicht, dass sie ein *punctum* in Barthes' Sinne erzeugen.

Während die Fotografien wie beschrieben schon für sich gestellt sehr wirkmächtig sind, werden sie durch die Einbettung in die narrative Sequenz des Comics weiter gerahmt und kontextualisiert. So erfahren die Leser_innen, dass Lefèvre vor dem Fotografieren um Erlaubnis fragt und dass der in Abb. 3 gezeigte Junge später stirbt. Die Kritik Sontags, dass Fotografien nicht erklären können, ihnen also eine erzählerische Komponente fehlt, wird durch die narrative Rahmung der Fotografien gezielt ausgeglichen. Die konkret aufeinander folgenden Panelsequenzen, aber auch die Integration im Gesamtwerk, verleihen ihnen einen Kontext, der den Rezeptionsprozess prägt. Gleichzeitig funktionieren die Fotografien aber auch als Authentifizierung und rahmen die Comicbilder ihrerseits im Hinblick auf deren Rezeption. Wie weiter oben beschrieben werden die Fotografien zwar als Metabilder dekonstruiert, diese Form der ›ironischen Authentifizierung‹ verleiht ihnen und dem Gesamtwerk am Ende aber wieder einen neuen Echtheitsanspruch. Die Medienkombination von Comic und Fotografie wird hier also effektiv genutzt, um das Gesamtwerk über Fotografie zu authentifizieren und ihm Schockpotenzial über besonders drastische Bilder zu verleihen. Die Comic-Panels rah-

men und kontextualisieren hierbei die Fotografien und geben Raum zur Darstellung von Ereignissen und Erlebnissen, die sich nicht per Kamera aufnehmen lassen.

Fotografie als Schockelement. *Waltz with Bashir: A Lebanon War Story*

Eine ähnliche Kombination von Comic und Fotografie lässt sich in der Comic-Ausgabe von Ari Folmans und David Polonskys *Waltz with Bashir: A Lebanon War Story* beobachten, wenngleich hier Fotografien im Vergleich zu *The Photographer* deutlich weniger, nämlich nur konzentriert am Ende eingebettet sind. Die Geschichte, welche vor allem durch den gleichnamigen Animationsfilm Bekanntheit erlangte, behandelt das Kriegstrauma Folmans, der als israelischer Soldat während des Libanon-Krieges 1982 die Massaker christlich-libanesischer Milizionäre in den palästinensischen Flüchtlingslagern Sabra und Schatila miterlebte und anschließend seine Erinnerung daran verlor. Nach dem in Comicform erzählten Aufarbeitungsprozess endet die Geschichte mit der Wiedererlangung von Folmans Erinnerung, dargestellt durch die Integration von fünf Fotografien des Fotojournalisten Robin Moyer (Abb. 7). Der Film nutzt an dieser Stelle Realfilmaufnahmen aus Nachrichtensendungen. So wechseln beide Medien zu ihrem jeweiligen Gegenstück der zumindest teil-maschinellen Bildproduktion. Diese Medienkombination und das Umschlagen von Comic zu Fotografie hat mehrere Funktionen. In der Logik der Erzählung funktioniert der Wechsel zur Fotografie als konzeptuelle Metapher (vgl. Lakoff / Johnson, 1980; Sonesson, 26; Kövesces, 63–65), indem das abstrakte Konzept ›Erinnerung‹ hier durch das konkrete Konzept ›Fotografie‹ metaphorisch strukturiert wird. Die Comic-Sequenz, die den Wechsel des Mediums einleitet, zeigt Folman, der das Flüchtlingslager betritt; das Bild fokussiert sich immer stärker auf seinen Kopf und seine Augen. Es wird also impliziert, dass die folgenden Bilder das darstellen, was Folman in diesem Moment gesehen hat. Hier wird zunächst ›erleben‹ mit ›sehen‹ gleichgesetzt, woran die Metapher »Fotografie ist Sehen« anschließt. Dieses Phänomen wird dadurch erst möglich gemacht, dass die hier integrierten Fotografien vollständig den ›natürlichen Blick‹ simulieren. Dies trifft hier auf die Konvention zur metaphorischen Darstellung von Erinnerung durch Fotografie, welche oftmals bereits selbst als Medium für das Speichern oder die Externalisierung von persönlichen Erinnerungen beschrieben wurde (vgl.

Abb. 7: Finale Doppelseite in *Waltz with Bashir* bestehend aus fünf Fotografien des Fotografen Robin Moyer.

Haverty Rugg, 23; Ruchatz, 367). Während die im Film eingespielten Szenen als ›Nachrichten‹ zu erkennen sind und ihre Medialität somit stets bewusst gemacht wird, erzeugt der Comic einen Übergang zu einer ›natürlichen‹ Betrachtungsweise. Die Tatsache, dass es sich um das Werk eines Fotografen handelt, der in keinerlei Verhältnis zu Folman steht und dass die Bilder daher bestenfalls repräsentativ für dessen Erlebnisse sein mögen, wird durch die Logik der sequenziellen Anordnung gezielt kaschiert. Die Fotografien werden also als Folmans persönliche Erinnerungen gerahmt. Wie in *The Photographer* markiert die Integration von Fotografien auch den faktualen Anspruch des gesamten Werkes, was hier noch stärker durch die ›Illusion von Natürlichkeit‹ gefördert wird. So schreibt Petersohn auf *Spiegel Online* in seiner Rezension: »Der fiktive Charakter der Graphic Novel zerbricht: All das ist wirklich geschehen.« Diese naive Lesart beider Medien durch *Spiegel Online* ist hier als symptomatisch für die generelle gesellschaftliche Verhandlung von Fotografien als ›authentische‹ Bilder zu sehen.

Neben der Metapher für Folmans Erinnerung und der Markierung von Faktualität stehen diese schockierenden Fotos aber auch stellvertretend für Folmans Traumatisierung. Der Schock der Leser_in bei der Betrachtung der Fotografien im Comic simuliert hier Folmans eigenen Schock, als er die Stätte des Massakers betrachtet. Während die Zeichnungen vorher die Grausamkeit nur andeuteten, liefern die Fotografien nun in ihrer expliziten Opferdarstellung den Grund, weswegen Folman diesen Teil seiner Erinnerung verloren hatte. Der Comic nutzt den plötzlichen und unvermittelten Wechsel zur Fotografie als Mittel, Folmans traumatisches Erlebnis medial performativ darzustellen, indem die Rezipient_in ebenfalls mit einem plötzlichen Schock konfrontiert wird. Die Fotografien selbst bedienen sich hier klassischer Motive der Kriegsfotografie: ein weinendes ›Klageweib‹ auf der einen und Bilder ermordeter Männer auf der anderen Seite (vgl. Didi-Huberman, 5; Müller, 420). Diese Gegenüberstellung der Trauer und des Leids der Überlebenden und der Entwertung menschlichen Lebens durch die Behandlung der sterblichen Überreste wie Abfall (vgl. ebd., 421) birgt ohne Frage starkes affektives Potenzial, um die Leser_innen, in Barthes' Terminologie, zu ›durchbohren‹. Nach diesen Fotografien wird nicht zurück zu Comic-Panels gewechselt, die das Gezeigte erklären oder zumindest kontextualisieren könnten. Während die Erzählung auf diesen Moment hinführt, werden die Rezipient_innen anschließend mit den Bildern alleingelassen. Wenngleich die Erinnerung an das Massaker zurückerlangt und über Fotografie dargestellt werden kann, entzieht sich die Interpretation des Erlebten dennoch einer narrativen Einordnung. Das Werk macht sich also die Fähigkeit von Fotografie zu Eigen, das Grauen zu evozieren, nicht aber zu erklären und verzichtet darauf, diesen Umstand durch Comic-Erzählung auszugleichen. Gleichermaßen werden die fotografierten Palästinenser hier distanziert als ›Andere‹ abgebildet. Ein Dialog oder ein Einblick finden, wie auch im Rest des Bandes, nicht statt. *Waltz with Bashir* oszilliert in der Traumadarstellung zwischen einer finalen Wiedererlangung des Erlebten, welche durch Fotografie dargestellt wird und der Tatsache, dass

die einzelnen Fotografien am Ende des Buches ohne weitere narrative Einordnung bleiben. In sich folgen die verschiedenen Fotografien einer Dramaturgie: Auf der rechten Seite findet sich ein großes Foto einer klagenden Frau, das den Blick der Leser_innen sofort auf sich zieht. Der Blick dieser Frau leitet als Vektor direkt auf das erste Panel auf der linken Seite. Hier finden sich zunächst zwei einzelne Leichen, die Anzahl der toten Körper steigert sich allerdings von Bild zu Bild. Gleichzeitig entfaltet sich keine Narration, die es über eine Zustandsveränderung ermöglichen würde, einen Sinn zu finden.

Bevor jedoch Folman seine Erinnerung zurückerlangt und der Comic zur Fotografie wechselt, wird der Weg hierhin in Comic-Form erzählt. Die gestaltet sich als Wechselspiel zwischen Alpträumen, Flashbacks und Halluzinationen von Folman selbst und seinen ehemaligen Kameraden und deren Aufarbeitungsprozess. Das Werk beginnt beispielsweise mit einer Sequenz, in dem ein wiederkehrender Alptraum von Folmans Freund Boaz gezeigt wird. In diesem wird Boaz von den Hunden verfolgt, die er als Soldat erschießen musste. Danach wechselt die Erzählung zum Gespräch der beiden, in dem sie den Traum und das Erlebte diskutieren. Solche Traum- und Erinnerungssequenzen sind meist ohne Sprache gehalten. Auf diese Weise wird eine Dynamik zwischen visueller Darstellung der Kriegserlebnisse und deren Ausdeutung Folmans im Gespräch mit ehemaligen Weggefährten und Expert_innen entfaltet. Die Funktion des Comics liegt vor allem darin, die subjektiven Erinnerungen, Träume und Flashbacks Folmans und seiner ehemaligen Kameraden sichtbar zu machen, eine explizite Darstellung von Gewalt findet kaum statt. Ähnlich wie in *The Photographer* wird das Ausmaß menschlichen Leids in den Comic-Panels in erster Linie angedeutet, anstatt es direkt abzubilden. Zeichner Polonsky stellt hier einen ›realistisch‹ gehaltenen Zeichenstil einer evokativen Einfärbung gegenüber. Die anfängliche Alptraumsequenz ist beispielsweise in einem Sepiagelb gehalten. Dies betrifft sowohl Träume und Flashbacks, aber auch Erinnerungen. Die Abgrenzung zwischen tatsächlich Erlebtem, dessen subjektiver Wahrnehmung sowie Träumen und Halluzinationen wird daher gezielt unterlaufen. Die Problematik einer solchen Abgrenzung wird auch in Folmans Diskussionen immer wieder thematisiert. Die Szenen, welche die Aufarbeitung des Erlebten zeigen, sind im Gegensatz dazu ›realistisch‹ koloriert. Diese Farbcodierung steht auch bei der Darstellung der Erinnerung an Gewalt und Kriegsverbrechen im Vordergrund. Als Folmans ehemaliger Kamerad Carmi von einem Folterlager der Phalangisten berichtet, ist die Szenerie giftgrün getönt. Die betont unnatürliche und evokative Darstellungsweise deckt sich so mit Carmis Aussage: »The place was like an acidtrip.« (87) Die Darstellung des Lagers bleibt dabei abstrakt, und die Betrachter_in sieht die blutigen Körper der Folteropfer nur ansatzweise. Lediglich ein in einem Formaldehydglas schwimmender Augapfel fungiert als Visualisierung von Carmis Bericht über ausgestellte Leichenteile. Das wahre Ausmaß über das Grauen in diesem Folterlager bleibt also den Leser_innen im Inferenzprozess zu erschließen. Ein weiterer Soldat, Ron Ben-Yishai, berichtet kurz vor Ende des Werkes und der Wiedererlangung von Folmans Erin-

nerung, wie er das Flüchtlingslager betritt und die im Schutt begrabene Leiche eines kleinen Mädchens findet (Abb. 8). Die Szene ist wie die meisten Erinnerungssequenzen in einem monochromen Sepiagelb gehalten. Die Mädchenleiche und die Steine, die sie bedecken, ähneln einander in Farbe wie Textur und lassen die Überreste des Kindes und die Umgebung eins werden. Auch hier wird eine

Abb. 8: Gezeichnete Darstellung einer unter Schutt begrabenen Mädchenleiche in *Waltz with Bashir.*

›realistische‹ Darstellung des toten Mädchens verweigert: Es bleibt an den Rezipient_innen, sich diese Begegnung vorzustellen. Mit dieser Stilisierung nutzen Folman und Polonsky das Medium ›Comic‹, um Erinnerung als subjektives und von persönlicher Interpretation und Affekt geprägtes Phänomen zu inszenieren und mentale Bilder zu visualisieren. Dokumentarische Fotografie würde sich in ihrer klareren Darstellung nicht wie Comics eignen, um Grenzphänomene der Erinnerung darzustellen – einzig in der Kunstfotografie ist dies denkbar. Über expressive zeichnerische Darstellungen finden die Autoren wie bei *The Photographer* eine Herangehensweise der Traumadarstellung, die die Erschließung des eigentlichen Grauens zu großen Teilen über den Prozess der *closure* der Rezipient_in überlässt. Die Comic-Panels zeigen meist nur Fragmente der Kriegsgräuel und halten diese in einem sehr expressiven Stil. So bleibt es an den Leser_innen, die tatsächlichen Ereignisse des Libanonkrieges zu inferieren. Auf diese Weise wird in *Waltz with Bashir* das Medium ›Comic‹ stärker dafür genutzt, die Erfahrungen Folmans und seiner Kameraden künstlerisch zu verarbeiten und auf diese Weise kommunizierbar zu machen, als die Eindrücke selbst natürlich abzubilden. Im Comic finden sich diverse Alptraum- und Flashbacksequenzen, die als mentale Prozesse nicht aufzuzeichnen, sondern lediglich durch künstlerische Transformation visualisierbar sind. Der Wechsel zur Fotografie steht daher im starken Kontrast zum Rest des Werkes, und die Leser_innen werden mit der vollen emotionalen Wucht der angenommenen Authentizität der fotografischen Bilder plötzlich getroffen.

Fazit

Wie auch *The Photographer* nutzt *Waltz with Bashir* also Comic-Panels, sowohl um zu erklären und einzuordnen als auch Erfahrungen zu visualisieren, die nicht fotografisch erfasst werden konnten. Dies bezieht sich auf subjektive, mentale Phänomene wie Erinnerung und insbesondere das traumatische Erlebnis Folmans, aber auch praktische Gründe wie die Lichtverhältnisse in der beschriebenen Szene

aus *The Photographer*, die ein Fotografieren in bestimmten Situationen nicht zulassen. *Waltz with Bashir* legt hierbei das Augenmerk stärker auf die Visualisierung mentaler Phänomene. Diese Darstellung subjektiv erlebter Eindrücke der Charaktere ist in *The Photographer* deutlich weniger ausgeprägt. Hier haben die Comic-Panels eher eine erklärende Funktion, und die Abstraktheit stellt die Wissensdifferenz zwischen Guibert als Zeichner und Lefèvres als Berichtendem heraus. Die Fotografien fungieren in beiden Werken als ›Beweis‹ und Faktualitätsmarker, auch dann, wenn sie, wie im Fall von *The Photographer*, als Ergebnis eines Entscheidungs- und Produktionsprozesses inszeniert werden. *Waltz with Bashir* hingegen präsentiert Fotografie gezielt als authentisches Medium, indem die Bilder eine ›Illusion von Natürlichkeit‹ erzeugen. Auf diese Weise stellen die Comic-Erzählungen durch die Integration von Fotografien heraus, dass das beschriebene Leid und das Grauen des Krieges ›echt‹ sind. Zum anderen nutzen beide Werke Fotografien mit einer starken affektiven Wirkung. Hierbei werden sie zwar von den Comics narrativ gerahmt und mit Erklärungen versehen, gleichzeitig sind Fotografien, wie besonders in *Waltz with Bashir* deutlich wird, eine Darstellungsform, die in ihrer Unmittelbarkeit starke Reaktion jenseits einer rationalen Ausdeutung hervorruft. Hier wird die Rezipient_in direkt mit dem Leid anderer Menschen konfrontiert, anstatt es nur als abstrakt beschrieben oder angedeutet zu erfahren. Somit unterscheidet sich die Wirkweise von Fotografie und Zeichnung bei der Darstellung von Krieg und Leid erheblich: Während das fotografische Bild den Betrachter augenblicklich und plötzlich ›durchbohrt‹, muss das Grauen bei Zeichnungen erst durch einen kognitiven Prozess der Leser_in inferiert werden. Durch ihre Kombination nutzen die Autoren die Eigenheiten beider Medien als Annährung an das Problem, die Schrecken des Krieges zu repräsentieren.

Bibliografie

Adams, Timothy Dow: Light Writing & Life Writing. Photography in Autobiography. Chapel Hill u. London: Univ. of North Carolina Press, 2000.

Ayaß, Ruth: Ein Bild der Abwesenheit. Die Fotografie aus dem Situation Room als widersprüchliche Zeitgeste. In: Hillary's Hand. Zur politischen Ikonografie der Gegenwart. Hg. v. Michael Kauppert u. Irene Leser. Bielefeld: transcript, 2014, S. 59–78.

Barthes, Roland: Schockphotos. In: Mythen des Alltags. Berlin: Suhrkamp, 2013 [1957], S. 135–138.

Barthes, Roland: The Photographic Message. In: Image Music Text. London: Fontana Press, 1977a, S. 15–31.

Barthes, Roland: Rhetoric of the Image. In: Image Music Text. London: Fontana Press, 1977b, S. 32–51.

Barthes, Roland: Camera Lucida. London: Vintage, 2000 [1981].

Böger, Astrid: On-Site Disaster. Exposing Calamity in Twentieth-Century Art Photography. In: Amerikastudien/American Studies (2013), S. 607–624.

Bourdieu, Pierre: Photography. A Middlebrow Art. Cambridge: Polity Press, 1990.

Brothers, Caroline: War and Photography. A Cultural History. London u. New York: Routledge, 1997.

Chaney, Michal A.: Introduction. In: Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels. Hg. v. Michael A. Cha-

ney. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 2011.

Chute, Hillary L.: Comics Form and Narrating Lives. In: Profession (2011), S. 107–117.

Derrida, Jacques: ›A Self-Unsealing Poetic Text‹. Poetics and Politics of Witnessing. In: Revenge of the Aesthetic. The Place of Literature in Theory Today. Hg. v. Michael P. Clarke. Berkeley, Los Angeles, u. London: Univ. of California Press, 2000, S. 180–207.

Didi-Huberman, Georges: Klagebilder, Beklagenswerte Bilder? Zeitschrift für Medienwissenschaft 1 (2009), S. 50–60.

Duncan, Randy u. Matthew J. Smith: The Power of Comics. History, Form and Culture. New York u. London: Continuum, 2009.

Eakin, Paul John: Touching the World. Reference in Autobiography. Princton, NJ: Princeton Univ. Press, 1992.

El Refaie, Elisabeth: Autobiographical Comics. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2012.

El Refaie, Elisabeth: Heterosemiosis. In: Semiotica 202 (2014), S. 21–39.

Folman, Ari u. David Polonsky: Waltz with Bashir. A Lebanon War Story. London: Atlantic Books, 2009.

Grittmann, Elke: Die Konstruktion von Authentizität. Was ist echt an den Pressefotos im Informationsjournalismus? In: Authentizität und Inszenierung von Bilderwelten. Hg. v. Thomas Knieper u. Marion G. Müller. Köln: Halem, 2003, S. 123–149.

Guibert, Emmanuel, Didier Lefèvre u. Frédéric Lemercier: The Photographer: Into War-Torn Afghanistan with Doctors without Borders. New York u. London: First Second, 2009.

Hatfield, Charles: Alternative Comics. An Emerging Literature. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005.

Haverty Rugg, Linda: Picturing Ourselves. Photography in Autobiography. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1997.

Hillenbach, Anne-Katrin: Literatur und Fotographie. Analysen eines intermedialen Verhältnisses. Bielefeld: transcript, 2012.

Hirsch, Marianne: Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory. Cambridge MA u. London: Harvard Univ. Press, 2012 [1997].

Hirsch, Marianne: Surviving Images. Holocaust Photographs and the Work of Postmemory. In: Visual Culture and the Holocaust. Hg. v. Barbie Zelitzer. London: Athlone, 2001, S. 215–246.

Knieper, Thomas u. Marion G. Müller: Vorwort. In: Authentizität und Inszenierung von Bilderwelten. Hg. v. Thomas Knieper u. Marion G. Müller. Köln: Halem, 2003, S. 7–9.

Kövecses, Zoltán: Metaphor. A Practical Introduction. Oxford u. New York: Oxford Univ. Press, 2010.

Kress, Gunther u. Theo van Leeuwen: Reading Images. The Grammar of Visual Design. London u. New York: Routledge, 2006.

Kuhn, Markus u. Andreas Veits: Narrative Mediation in Comics. Narratives Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's The Three Paradoxes. In: Author and Narrator. Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate. Hg. v. Dorothee Birke u. Tilman Köppe. Berlin, München u. Boston: DeGruyter, 2015, S. 235–261.

Kukkonen, Karin: Studying Comics and Graphic Novels. Malden u. Oxford: Wiley Blackwell, 2013.

Lakoff, George u. Mark Johnson. Metaphors We Live By. Chicago u. London: Univ. of Chicago Press, 2003 [1980].

Linfield, Susie: The Cruel Radiance: Photography and Political Violence. Chicago u. London: Univ. of Chicago Press, 2010.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: William Morrow, 1994.

Miller, Nancy K.: The Girl in the Photograph. The Visual Legacies of War. In: Picturing Atrocity. Photography in Crisis. Hg. v. Geoffrey Batchen et al. London: Reaktion Books, 2012, S. 147–154.

Mitchell, W. J. T.: Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago and London: Univ. Press of Chicago, 1994.

Mitchell, W. J. T.: Comics as Media. An Afterword. In: Critical Inquiry 40.3 (2014), S. 255–265.

Müller, Marion G.: ›Burning Bodies‹. Visueller Horror als strategisches Element kriegerischen Terrors – eine ikonologische Betrachtung ohne Bilder. In: War Visions: Bildkommunikation und Krieg. Hg. v. Thomas Knieper u. Marion G. Müller. Köln: Halem, 2005, S. 405–423.

Palandt, Ralf: Gezeichnete Bilder vom Krieg: Konstruierte Wirklichkeit in US-amerikanischen Superhelden-Comics. In: War Visions. Bildkommunikation und Krieg. Hg. v. Thomas Knieper u. Marion G. Müller. Köln: Halem, 2005, S. 256–275.

Pedri, Nancy: When Photographs Aren't Quite Enough. Reflections on Photography and Cartooning in Le Photographe. In: ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies 6.1. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_1/pedri/>. 2011. Letzter Zugriff am 25.10.2015.

Peters, John Durham: Witnessing. In: Media Witnessing. Testimony in the Age of Mass Communication. Hg. v. Paul Frosh u. Amit Pinchevski. New York u. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009, S. 23–41.

Petersohn, Hannah: Graphic Novel ‹Waltz with Bashir›. Giftgrünes Gruselkabinett. In: Spiegel Online <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/graphic-novel-waltz-with-bashir-giftgruenes-gruselkabinett-a-622709.html>. 05.05.2009. Letzter Zugriff am 09.02.2015.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Stuttgart: UTB, 2002.

Rippl, Gabriele u. Lukas Etter: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin u. Boston: DeGruyter, 2013, S. 191–218.

Ritchin, Fred: After Photography. New York: W. W. Norton & Company, 2010.

Ruchatz, Jens: The Photograph as Externalization and Trace. In: A Companion to Cultural Memory Studies. Hg. v. Astrid Erll u. Ansgar Nünning. Berlin, New York: De Gruyter, 2010, S. 367–378.

Schmitz-Emans, Monika: Photos im Comic. In: Comics Intermedial. Hg. v. Christian A. Bachmann, Veronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Chr. A. Bachmann, 2012, S. 55–75.

Sonesson, Göran: Über Metapher in Bildern. In: Zeitschrift für Semiotik 25.1–2 (2003), S. 5–38.

Sontag, Susan: On Photography. London: Penguin, 2008 [1977].

Sontag, Susan: Regarding the Pain of Others. London et al.: Penguin, 2003.

Sturken, Marita u. Lisa Cartwright: Practices of Looking. An Introduction to Visual Culture. Oxford u. New York: Oxford Univ. Press, 2001.

Tagg, John: The Burden of Representation. Essays on Photographies and Histories. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 1988.

Vanderbeke, Dirk: In the Art of the Beholder: Comics as Political Journalism. In: Comics as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives. Hg. v. Mark Berninger et al., Jefferson N. C. u. London: McFarland, 2010, S. 70–81.

Wivel, Matthias: The Emmanuel Guibert Interview. In: The Comics Journal 297 (2009), S. 94–114.

Wolf, Werner: Introduction. Frames, Framings and Framing Borders in Literature and Other Media. In: Framing Borders in Literature and Other Media. Hg. v. Werner Wolf u. Walter Bernhart. Amsterdam u. New York: Rodopi, 2006, S. 1–42.

Wolf, Werner: Intermediality. In: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Hg. v. David Herman, Manfred Jahn u. Marie-Laure Ryan. London u. New York: Routledge, 2008, S. 252–256.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 147.
Abb. 2: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 168.
Abb. 3: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 133.
Abb. 4: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 132.
Abb. 5: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 119.
Abb. 6: Guibert, Lefèvre u. Lemercier, 134.
Abb. 7: Folman u. Polonsky, 116–117.
Abb. 8: Folman u. Polonsky, 111.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Stephanie Zehnle (Kassel)

Aufsatztitel

Der kolonialistische Comic. Die Genese des ›Leopardenmannes‹ und die Verbildlichung kolonialer Ängste

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Stephanie Zehnle: Der kolonialistische Comic. Die Genese des ›Leopardenmannes‹ und die Verbildlichung kolonialer Ängste. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 90–116. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/zehnle>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Der kolonialistische Comic

Die Genese des ›Leopardenmannes‹ und die Verbildlichung kolonialer Ängste

Stephanie Zehnle (Kassel)

Schon auf der reißerischen Titelseite der Comic-Episode *Leopard Men* (Buster Brown Comics 8, 1947) wird ein blonder Junge von einer Horde Schwarzer in Leopardenfellen durch den Dschungel gejagt. Der Teaser-Text verspricht ebenso eindeutig das pure Abenteuer:

> Deep and dark are the mysteries of Africa. And only one who has known the terrors of the jungle can feel the suspense that hangs over it. For here death strikes suddenly and without warning. Men can be the hunted prey of animals … And sometimes the animals are all too human!! (Donavan / Barry, 1)

Der Dschungel erscheint als chaotischer Ort, in dem jegliche soziale Ordnung ins Gegenteil verkehrt sei. Daher würden Menschen plötzlich zu Gejagten, und selbst die Unterscheidung zwischen Mensch und Tier sei hier nicht mehr eindeutig zu treffen. Das Titelblatt des im Jahr darauf veröffentlichten *The Land of the Leopard Men!* (Charlie Chan 1, 1948) zeigt ebenfalls einen Schwarzen von monströser Größe im Leopardenfell (Abb. 1) und fragt die potentiellen Käufer_innen: »Who are they, these creatures of the jungle, who strike like beasts and walk like men?« (Infantino, 1).

WHO ARE THEY, THESE CREATURES OF THE JUNGLE, WHO STRIKE LIKE BEASTS AND WALK LIKE MEN?--
CHARLIE CHAN
SEEKS THE ANSWER TO MURDER WHEN HE VISITS ---
THE LAND OF THE LEOPARD MEN!

Abb. 1: Eyecatcher – Auf dem Cover wird der Leopardenmensch fälschlicherweise als Riese im Fell dargestellt.

Der Typus eines solchen ›Leopardenmannes‹ fehlte in der späten Kolonialzeit bis Mitte des 20. Jahrhunderts in Europa und den USA in kaum einer Detektiv- oder Abenteuer-Comicreihe.[1] Die Einarbeitung einer afrikanischen Geheimgesellschaft, die zur Anbetung ihres Fetischs regelmäßiger Menschenopfer bedarf und entsprechende Morde durch Art der Verwundung als Tat

eines Leoparden zu kaschieren versucht, war ein willkommenes narratives Element. Auch die Bildästhetik wirkte durch spärlich mit Leopardenfellen bekleidete Frauen und / oder Männer augenfällig. Diese geheime Mischung von animalischer Erotik und exotischer Bedrohung galt es für die weißen Comic-Helden zu enthüllen und brachte auf diese Weise eine eigendynamische Komponente in die Geschichte ein. Während in vielen afrikanischen Regionen tatsächlich bestimmte soziale Institutionen innerhalb einer Dorfgemeinschaft für die Ausbildung der Heranwachsenden, die Jagd sowie die Klärung von Streitigkeiten zuständig waren und diese oftmals materielle und ideelle Referenzen zu Leoparden aufwiesen, so entbehrte die radikale Bekämpfung dieser indigenen ›Geheimgesellschaften‹ auf Basis von z. B. Kannibalismus-Vorwürfen doch jeder sachlichen Grundlage. In dieser komplexen Gemengelage von bedrohten lokalen Institutionen, Kollaborateuren und kolonialen Ängsten vor indigenem Widerstand entwickelten sich persistente und wirkmächtige Gerüchte über Mensch-Leopard-Metamorphosen und mordende Hybride, die sich in undurchsichtigen bis antikolonialen Zusammenschlüssen organisiert hätten. Sie würden in den tropischen Wäldern der afrikanischen Kolonien ihr Unwesen treiben und seien für seltsame Todesfälle verantwortlich. Diese Mythen verdichteten sich um 1900 von Sierra Leone im Westen bis in den Kongo zum kolonialen Diskurs über die ›Leopardenmenschen‹ bzw. ›Leopardenmänner‹,[2] und fanden im 20. Jahrhundert über den Comic auch Eingang in Romane und Filme.

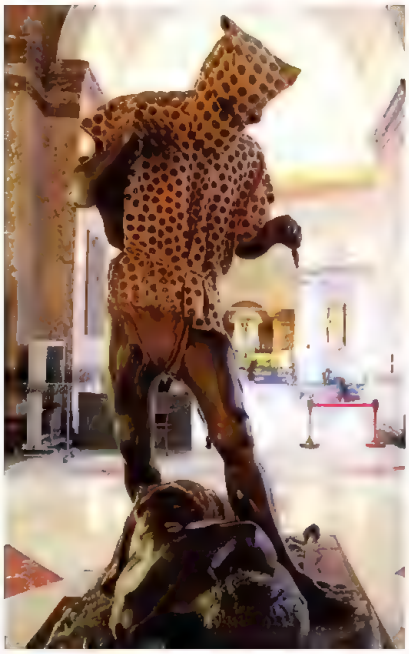


Abb. 2: Erfundene Evidenz – Die Bekleidung dieser Skulptur war eine belgisch-koloniale Auftragsarbeit, kein Ritualkostüm.

Eingeführt in die Comic-Welt wurden Leopardenmenschen erstmals durch Georges Rémi alias Hergé in *Tim im Kongo* (1930/31). Als visuelles Vorbild diente ihm eine Statue mit entsprechendem Tierkostüm (Abb. 2) aus dem belgischen Kolonialmuseum in Tervuren (Paul Wissaert, 1913). Der Angehörige der Leopardenmänner erhielt in der Geschichte jedoch nur einen relativ plumpen Gastauftritt, da sein Schöpfer lediglich das koloniale Klischee über kongolesische Geheimbünde in einer Sprechblase nacherzählte, ohne deren Wirken wirklich mit der Handlung im Comic zu verquicken – Hergé griff hier letztlich die in den Kolonien kursierenden Legenden als Nebenhandlung auf.[3]

Der Comic ist epochal betrachtet ein Produkt des Kolonialzeitalters, und seine globale Geschichte ist daher eng mit kolonialen und postkolonialen Denk- und Darstellungsmustern verknüpft.[4] Während vielfach auf die Rolle des Kalten Krieges in den Comics der Nachkriegszeit hingewiesen wurde (Lefèvre), wird dieser Umstand sehr viel seltener thematisiert. Damit steht der Comic als populäre

Kunstform keinesfalls medial isoliert, denn auch Filme, grafische Werbung und die Karikatur der 1930er und 40er Jahre arbeiteten verstärkt mit kolonial-exotischen Klischees. Diese Medien übten einen großen Einfluss auf die zeitgleich produzierten Comics aus, allen voran die beliebten *adventure comics*. Inhaltlich und narrativ orientierte sich dieses Subgenre außerdem am Pulp-Roman.[5] Der bekannteste Film über Leopardenmänner ist sicherlich TARZAN AND THE LEOPARD WOMAN von 1946, dessen Handlung sich stark von der Literaturvorlage des Tarzan-›Erfinders‹ Edgar Rice Burroughs (1935)[6] unterscheidet: Während bei Burroughs die weiße ›Leopardenpriesterin‹ als unschuldige Gekidnappte in dieses Amt gezwungen wurde, ist die geheime Anführerin in der Verfilmung eine durchtriebene und bösartige weiße Übeltäterin. Im Film teilt Tarzan in schnell aufeinanderfolgenden Einstellungen, die durch ihre beinahe panelartige Abfolge an die Inszenierungen solcher Actionsequenzen im Comic erinnern, treffsichere Schläge gegen Leopardenmenschen aus. Diese ähneln aufgrund ihrer meist statischen Posen ebenfalls mehr gezeichneten Vorbildern (Abb. 3).

Abb. 3: Statische Szenen – Die Tarzan-Verfilmung wurde auch durch Schokoladen-Sammelbilder vermarktet.

Besonders die Detektivgeschichten, Dschungelabenteuer und Wild-West-Erzählungen in der ›Heftchenzeit‹ des Comics werden in der Forschung als purer »Eskapismus bzw. Flucht in die Phantasiewelt« (Schikowski, 54) gewertet. Längst wurde anerkannt, wie wirksam koloniale Bilderwelten auch über das koloniale Zeitalter hinaus waren und sind. Ein kennzeichnender Aspekt des Kolonialismus ist u. a. die neuzeitliche Herrschaftsbeziehung zwischen Gesellschaften, in denen sich die Kolonisierten den Ansprüchen der Kolonisatoren anpassen sollten. Dieses Gefüge war indes geprägt durch »sendungsideologische Rechtfertigungsdoktrinen, die auf der Überzeugung der Kolonialherren von ihrer eigenen kulturellen Höherwertigkeit beruhen« (Osterhammel, 21). Kolonialisierung war dementsprechend auch ein mentaler Prozess, der Diskurse und Weltanschauungen kulturell produzierte und repräsentierte. Das bedeutet im Sinne der *Postcolonial Studies* wiederum, dass dieses Zeitalter nicht mit der nationalen de-jure-Unabhängigkeit zuvor kolonisierter Regionen endete, da sich Asymmetrien ökonomisch und vor allem auch kulturell – letztlich bis in die Gegenwart – weiter manifestieren. Und obwohl solche (pop-)kulturellen Kontinuitäten und globalen Zusammenhänge dieser Diskurse in den Geisteswissenschaften bekannt sind, wurde der kolonialistische Impetus in der Comic-Forschung bislang nationalhistorisch verstanden, sodass man koloniale Perspektiven im Comic nur in Hinblick auf eine ganz bestimmte Kolonialnation betrachtete. Folg-

lich wurden Kolonialismen und Rassismen explizit im französischen, belgischen oder deutschen Comic untersucht.

Kalbe und Sackmann haben in ihrer Be standsaufnahme über Afrikaner_innen in deutschen Comics zeigen können, dass die Darstellungstraditionen von Schwarzen als »entweder extrem feindselig oder anbiedernd und tölpelhaft« (15) bis in die 1960er Jahre hinein kaum in Frage gestellt oder korrigiert wurden. Die Präsentation von Afrikaner_innen mit extrem dicken roten Lippen war eine standardisierte Ästhetik, die sich im 19. Jahrhundert in der Hochphase des modernen Kolonialismus entwickelt hatte und bis ins späte 20. Jahrhundert allgemeine Akzeptanz fand.

Diese kolonialistischen Abbildungsmuster sind nicht nur im diachronen Vergleich erstaunlich ähnlich einzuschätzen, sondern auch in der synchronen Gegenüberstellung: Tatsächlich bestand bereits im Zeitalter des Imperialismus ein globaler Transfer über Visualisierungen kolonisierter Gesellschaften, wie das Beispiel des Leopardenmanns zweifelsfrei zeigen wird. Im Allgemeinen gilt, dass in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts der nordamerikanische Comic als *strip* und *book* in die europäische und außereuropäische Welt getragen wurde, und in der Nachkriegszeit dann auch der frankobelgische Comic an Einfluss gewann. Dieser Transferprozess meint aber primär die Verbreitung neuer Erzählgattungen wie die *funny comics* und *adventure comics*.[7] Das Motiv des Leopardenmannes ist hingegen nicht in einen solchen unilateralen Adaptionsprozess einzuordnen. Dieser Typus steht stattdessen stellvertretend für global vereinheitlichte Denk- und Darstellungsmodelle innerhalb einer »Koexistenz der unterschiedlichen Strömungen« (Dolle-Weinkauff 2006). Entgegen der These von Schikowski, nach welcher nahezu unabhängige Comic-Kulturen in verschiedenen Regionen erst im 21. Jahrhundert zusammen fanden (ebd., 10), belegt das Beispiel des Leopardenmanns die globale Vernetztheit eines Typus im Kolonialzeitalter: Dieser wurde zuerst in Belgien aufgegriffen, dann in den USA populär adaptiert und schließlich wiederum in Europa und Afrika umgedeutet. Insofern können im Folgenden Ansätze für eine globale Geschichte kolonialer Diskurse im Comic formuliert werden und bisher übersehene Tradierungslinien aufgezeigt werden.

Das Klischee im Kontext: Afrikas kolonisierte Gesellschaften im Comic

Als Comic-Typus entstand der Leopardenmann innerhalb eines bestehenden westlichen Figurenspektrums kolonialistischer Bilderwelten, die Afrikaner_innen als Schwarze seit Jahrhunderten klischeehaft präsentierten. Die Darstellung von Afrikaner_innen in Bildern war bis ins 19. Jahrhundert darauf beschränkt, diese im Stil von ›Hofmohren‹ – schwarze Diener_innen in orientalistischer Kleidung – oder ›Edlen Wilden‹ in paradiesischen Landschaften zu zeigen.[8] Mit dem Glauben daran, dass Afrika vollkommen kolonialisiert werden könne und müsse, änderte sich der Zeichenstil dann jedoch radikal, auch wenn einzelne Reminiszenzen aus der Zeit des dienstbaren und / oder zivilisierten Untergebenen – man denke an den Sarotti-Mohr – bis heute in der Werbung

zu finden sind. Aus dem edlen Diener wurde der »gemeine Neger, ein notorischer Faulpelz, den man am besten mit der Nilpferdpeitsche zur Räson brachte« (Kolbe / Sackmann, 21). Dieser sollte nicht bewundert, sondern belacht werden, um dem kolonialen Glauben Ausdruck zu verleihen, dass die kindlich-dummen Afrikaner_innen keineswegs in der Lage seien, ohne die Kolonialmacht eigenverantwortlich funktionierende Staatlichkeit und technisch-zivilisatorischen Fortschritt zu bewirken. Ihre Hilflosigkeit und Bedürftigkeit nach Anleitung und strenger Führung durch Weiße sind in Comics, Werbegrafiken und Karikaturen der Kolonialzeit überall ähnlich anzutreffen. Die Zeichner_innen übernahmen auch deshalb gegenseitig diese Klischees, weil die europäischen Künstler_innen in ihrem Alltag keinen Schwarzen begegneten und die meisten nie Afrika bereisten. In den Abenteuer- und Kriminal-Comics ab den 1920er Jahren wurde das Fremde daher sehr instrumentell als exotisch-bedrohliche Schablone eingeführt – meist verkörpert als Zähne fletschende Wilde mit Knochen als Kopfschmuck, die wehrlose weiße Frauen angreifen. Und selbst als die weißen Bösewichte immer individueller und komplexer charakterisiert wurden, blieben die Schwarzen nur tradierte Klischees. Zwar arbeitet der Comic unter anderem mit den Stilmitteln der Übertreibung und Überzeichnung, dass Afrikaner_innen jedoch über Jahrzehnte fast ausschließlich als Primitive oder wilde Kannibalen verlacht wurden, kann nicht nur mit gattungsspezifischen Erfordernissen und Merkmalen erklärt werden. Diese Charaktere wurden meist nicht weiter ausdifferenziert oder gar individualisiert. Der Typus bezog sich also nicht auf eine bestimmte Afrikaner_in, sondern immer nur auf eine austauschbaren Repräsentant_in eines bestimmten ›Stammes‹ oder der ›afrikanischen‹ Gesellschaft an sich. Die Comic-Zeichner_innen gaben die vermeintliche koloniale Überlegenheit auf den Bereichen Technik, Kultur, Moral und Intellekt, die in den populären Medien ihrer Zeit ebenfalls nur sehr selten in Frage gestellt wurde, unreflektiert wider. In der kolonialen Comic-Welt wurden indes auch ganz eigene Elemente für die Darstellung von Afrikaner_innen ge- oder erfunden, die nicht aus den bekannten Reiseberichten und Kolonialromanen stammten. So etwa der goldene Nasenring, der wahrscheinlich der bildlichen und / oder schriftlichen Überlieferungen der indigenen Bevölkerungen Asiens oder Südamerikas entlehnt war (Kolbe / Sackmann, 25). Andere charakterisierende Beifügungen wurden um 1900 auch von ethnologischen Fotografien oder angeblich ›naturgetreuen‹ Völkerschauen übernommen, wobei deren kolonialer Inszenierungsfaktor immens war.[9] Und wann immer diese hierarchisch konstruierte Ordnung auf Abbildungen untergraben wurde – afrikanische Intellektuelle etwa in Anzügen gezeigt wurden –, begründete dies im Comic einen Anlass zum Scherz, da ›der Afrikaner‹ nicht in europäische Kleidung gehöre und daher beispielsweise mit einer Kombination aus Jackett und Bastrock nur zur Lachnummer tauge. In quasi ›äffischer‹ Manier würden sie eine gekonnte Nachahmung westlicher Zivilisiertheit immer wieder verfehlen. Das Titelblatt einer Kriegsausgabe der *Lustigen Blätter* von 1914 präsentiert die schwarzen Soldaten der französischen Armee sogar ganz direkt als

Schimpansen in bunter Militäruniform und bezeichnet sie zudem als »Gorilla-Regiment« (Trier).

Selbstverständlich war in Karikaturen und Comics dieser Epoche auch eine »ironische Kommentierung des Kolonialismus […] häufig anzutreffen« (Näpel, 237), bei der das Hauptanliegen eine satirische Infragestellung kolonialen Handelns war. Dies beinhaltete jedoch meist keine bildliche Aufwertung der dargestellten Afrikaner_innen, die dennoch in dümmlicher Trägheit und intellektueller Passivität präsentiert wurden. Schwarze waren auch in diesen Geschichten meist clownsähnlich koloriert, wobei in den US-amerikanischen Comics dazu noch spezifisch afro-amerikanische Rassenstereotype einflossen (ebd., 251). Nur einige wenige Comics, die neben kolonial- auch ausdrücklich rassismuskritische Inhalte aufwiesen, behandelten dieses Sujet im frühen 20. Jahrhundert (Balzer / Frahm, 58), dann jedoch meist explizit und unmissverständlich. Die Veröffentlichungen über Leopardenmänner hingegen scheinen weiterhin die damit verbundenen Rassismen eher beiläufig und unreflektiert wiederzugeben.

Der Rassismus im Beispiel von Hergés *Tim im Kongo* wurde immer wieder als belanglose Jugendsünde verharmlost, obwohl er die belgisch-kolonialistische Sicht auf ein Afrika bzw. einen Kongo voller fauler und dummer Schwarzer relativ ungefiltert verbreitet.[10] Der Autor gestand nach dem Zweiten Weltkrieg, Afrikaner_innen im paternalistischen Geist des damaligen Belgien gezeichnet zu haben, jedoch kann in seinen überarbeiteten Fassungen der Folge keinerlei Umkehr festgestellt werden, da beispielsweise für die Farbversion von 1946 lediglich die Bezüge zur belgischen Kolonialmacht getilgt wurden (Näpel, 263, 270). Die Afrikaner_innen bleiben bloße Gehilfen europäischer Akteure, und als einzige indigene Autoritäten gegenüber der Kolonialherrschaft erscheint ein Medizinmann als überholte Respektsperson, die der Lächerlichkeit preisgegeben wird. Darüber hinaus stellt sich heraus, dass er sich nur persönlich bereichern will, wohingegen der Kolonialherr im Interesse seiner schwarzen Untertanen handelt. Dieses Muster, das in der Folge für das Motiv des Leopardenmannes häufig übernommen wurde, stellt eine absurde Verdrehung der tatsächlichen Gegebenheiten dar. Es verbildlicht stattdessen ganz offen die europäisch-kolonialen Legitimationsstrategien (ebd., 274). Hergé lässt in seiner Geschichte eine geheime Leopardengesellschaft konspirativ gegen Kolonialisten vorgehen. Ein entmachteter Leopardenmann bzw. Magier schließt eine Allianz mit dem weißen Gegenspieler Tims, um den jungen Reporter ungestraft zu töten: »Et tout li monde li croire li vrai léopard être coupable«[11] (Hergé, 30). Er greift Tim dann ironischerweise während dessen Leopardenjagd an, wird dabei aber von einer Riesenschlange überwältigt. Weil Tim ihn rettet, unterwirft sich der Leopardenmann ihm bereitwillig als sein »esclave«[12] und hilft, den weißen Bösewicht zu schnappen. Der Leopardenmann / Magier verkörpert hier also ein abergläubisches und fortschrittsfeindliches Afrika, das sich von den ›falschen‹ und ›bösen‹ Europäer_innen leiten lässt und für sie sogar mordet. Er wird nicht als denkendes, sondern nur als ausführendes Wesen charakterisiert, das im Tierkostüm wie ein eben solches Tier

Verbrechen anderer ausführt. Mit einem Leopardenfell verkleidet verdeckt er für diese Taten feige sein Gesicht, löst Konflikte gewaltsam aus dem Hinterhalt und auf der Grundlage von Fetischglauben, anstatt sich offen mit den Kolonisatoren zu messen. Ohne seine Maskierung wird der Leopardenmensch hingegen als fauler Mann gezeigt, der rauchend herumlungert und einen Kochtopf als Hut trägt.

Während der großen Wirtschaftskrisen der späten 1920er Jahre wendeten sich die Zeichner_innen und Publizist_innen »eskapistischen Abenteuerstoffen zu« (Balzer / Frahm, 53). Die Helden reisten nun vornehmlich ins All oder zu fremden Kulturen – oftmals den Dschungel Afrikas, der wie eine Theaterbühne inszeniert wurde.[13] Hergé kreierte 1929 mit Tim sogar einen Reporter, der realistische Berichterstattung aus der kolonialen Welt suggerierte, obwohl der Autor, so Thierry Groensteen, hiermit eher »offensichtliche Einfachheit« (zit. nach Schikowski, 109) und schattenlose Naivität ausdrückte. Das Genre der frankobelgischen Abenteuer-Comics nahm im Besonderen die orientalistischen Sichtweisen Europas und Nordamerikas auf. Im Sinne von Edward W. Said muss Orientalismus als Diskurs verstanden werden, mit dem der Orient vom Westen ausgehend durch Wissenschaft, Politik und Kultur über Jahrhunderte mystifiziert und exotisiert wurde (Said, 10). Zu einer solchen Verfremdung und Degradierung kolonisierter Gesellschaften hat Hergés Werk einen Beitrag geleistet. *Tim im Kongo* ist als rassistischer und kolonialistischer Comic heute sehr umstritten und immer wieder wurde auf verschiedenen Kontinenten über die Publikation bzw. ein Verbot heftig debattiert.[14] Hergés *ligne claire* wurde auch »als Manifest des Mainstreams« (Schikowski, 110) bezeichnet, und die nicht zu unterschätzende Breitenwirkung von *Tim-und-Struppi*-Abenteuern mit geschätzten 230 Millionen verkauften Exemplaren weltweit (ebd., 15) sowie der große Einfluss dieses Stils auf andere Künstler_innen in diesem Genre legen nahe, dass die rassistischen Stereotype von *Tim im Kongo* dem allgemeinen Diskurs über das koloniale Afrika einerseits entsprachen, ihn jedoch umgekehrt auch prägten, vervielfältigten und verfestigten.

Wie im klassischen Abenteuerroman, als dessen Comic-Äquivalent *Tim im Kongo* stehen kann, so wurde auch in den amerikanischen ›Schundcomics‹ der 1930er und 40er Jahre stets ein männlicher Held auf Detektiv- und Abenteuerreisen geschickt. Dabei

> wurden erstmals im Comic überhaupt auch Emotionen wie Pathos, Patriotismus und Gerechtigkeitssinn angesprochen. Und mit dem Eskapismus zog, als scheinbar paradoxer Umstand, auch erstmals der Realismus in den Comic ein (Balzer / Frahm, 53).[15]

Dieses Subgenre war es auch, das die Publikationsformate nachhaltig veränderte, denn die Episoden wurden nicht mehr wie bei Hergé als kurzweilige *strips* in Zeitungen und Zeitungsbeilagen, sondern in eigens entwickelten Heften vertrieben.[16]

Leopardenmänner als Entgrenzung von Spezies und Gewalt

In diesen 10-Cent-Heften wurden auch gewalthafte Szenen dargestellt, die von großen Teilen der Öffentlichkeit, der Wissenschaft sowie der Politik als Gefahr für die jugendli-

che Leserschaft, in denen man in den 1950ern die Hauptzielgruppe des Mediums sah, stark verurteilt wurden. Als in den USA 1954 in der Folge Schauprozesse gegen die Gewaltverherrlichung und Erotik im Comic geführt wurden, reagierten die Herausgeber_innen mit einer Art freiwilligen Selbstzensur in Form des *Comics Code*.[17] Dessen Auflagen berührten vor allem die Themen Religion, Kleidung, Ehe, Sex und exzessive Gewalt – kolonialistische und generell hegemoniale ideologische Inhalte fanden hingegen keine Erwähnung in diesem Kodex. Auch die Leopardenmensch-Episoden, häufiger Bestandteil der umstrittenen Horror-Comics, wurden weder in den beschriebenen Gerichtsprozessen noch in der damaligen Forschung als eigenständiges Phänomen von Gewalt im Comic beachtet. Zudem wurden Leopardenmänner im kolonialistischen Comic als entmenschlicht dargestellt, sodass keinerlei Skrupel bezüglich der Gewalt gegen sie aufkommen konnte (Clewe, 185).

Dabei geht es in diesen Geschichten immer um schwere Verletzungen und / oder Tötungen. Wenn Gewalt explizit gezeigt wird, geschieht dies entweder als Zweikampf – ähnlich den Superhelden_innen und ihren Kontrahent_innen – oder als zweckrationales Beseitigen der Leopardenmänner durch Schüsse und Schläge. Die eigentliche Grausamkeit ihrer angeblichen rituellen Morde wird nicht durch Folter und Qual, sondern sowohl durch halb im Verborgenen gelassene Motive und die durch Kostümierung verwischte Identität als auch mittels der Verortung ihrer Taten im dunklen Regenwald und während des Schutzes der Nacht verdeutlicht. Die Kämpfe gegen den weißen Helden sind der Kulminationspunkt der Handlung, an dem sich der Konflikt zwischen Gut und Böse entscheidet. Gewalt ist hierbei nicht nur ein instrumentelles Mittel zur Erreichung bestimmter Ziele, da der Kampf selbst immer detailliert und körperlich-ästhetisch dargestellt wird. Solche Panels tragen kaum etwas zum Fortgang des Narrationsstrangs bei. Dolle-Weinkauff spricht daher von »Aggression als Selbstzweck« (2007, 139).

Als Prototyp für die dem Code vorangegangene Blütezeit der Comics kann George Mandels *Ted Crane and the Leopard Men* von 1940 angeführt werden, das speziell auch mit dem Klischee der sexualisierten Gewalt durch ›animalische Schwarze‹ arbeitet. Mandel war ein New Yorker Comic-Zeichner und Romanautor, der bereits in den 1930ern für *The Funnies* arbeitete. In seiner Version der Leopardenmann-Geschichte wird der Titelheld Ted Crane in den USA von seinem Anthropologie-Professor für dessen Afrika-Expedition angeheuert: Es gilt, einen vermeintlich im Kongo verschollenen Stamm zu suchen. Schon auf dem Schiff nach Ostafrika wird die Tochter des Professors von einem Wesen in hautengem Leopardenkostüm und mit Raubkatzenmaske angegriffen. Anders als bei Hergé vermittelt Mandel der Leserschaft allerdings keine Eindeutigkeit über die Spezies dieses Hybriden. Aufgrund seiner Darstellung kann hier die Verkleidung auch als Haut eines Mischwesens aus Mensch und Leopard betrachtet werden, sodass die daraus resultierende Ungewissheit Spannung aufbaut (Abb. 4). Ted rettet die hübsche Betty natürlich vor dieser Kreatur, und ihr Vater bemerkt dazu: »I thought Leopard-Men are just a native superstition!« (Mandel, [2])

Kurz nach der Ankunft der Expeditionsgruppe in Mombasa ertönt erneut ein Hilferuf von Betty: »Ted! Help me!« (ebd., 3). Bei diesem zweiten Überfall sitzt die junge Frau im grünen Morgenmantel vor ihrem Spiegel, als sich der Leopardenmann nähert. Im Kampf mit Crane verliert er dann eine Kralle, bevor er ganz plötzlich verschwinden kann. Seine tatsächliche Intention bleibt unklar, doch verweist die Inszenierung des Panels auf sexuelle Gewalt: Die Wehrlosigkeit der Frau durch ihre unzureichende Bekleidung und das Eindringen des Fremden in den privaten Raum des Boudoirs einerseits sowie die sexuelle Triebhaftigkeit des muskulösen schwarzen Angreifers durch seine tierliche Kostümierung andererseits kontrastieren hier besonders deutlich. Afrikanische Männer werden als ›virile Wilde‹ im Gegensatz zum disziplinierten Weißen charakterisiert, die ihre gewalttätigen und sexuellen Triebe nicht kontrollieren können.[18] Die Bedrohung der Frau wird also dadurch gesteigert, dass sexueller Missbrauch durch einen Schwarzen als ultimative Gewalttat gegen sittlich-moralische *und* rassistische Regime verstoßen würde. Das *crime*-Genre berührt – auch und gerade durch die indirekte Thematisierung bestehender Tabus – immer existenzielle gesellschaftlich-koloniale und individuelle Ängste (Phillips / Strobl, 39). Die verhandelte sexuelle Gewalt ist allerdings immer lediglich in Andeutungen vorhanden und stets nur als Bedrohung, die der Held zu verhindern weiß. Eindeutig zielen diese Ehrverletzungen aber letztlich auf die (Krieger-) Ehre der männlichen Protagonisten (Clewe, 151).Weibliche Figuren werden in den Leopardenmann-Geschichten überwiegend zum keusch-passiven Opfer stilisiert, und so bestätigt auch Betty im Folgenden ihre Rolle als wehrlose Frau und gesteht ihrem Retter: »Ted, you're getting to be my favorite hero!« (Mandel, 4)

THAT NIGHT THE MEN DISCUSS THEIR PLANS.
IT'S MY BELIEF THAT THE KONOGOS ARE BEING KIDNAPPED BY SLAVERS!
THEIR WHEREABOUTS CERTAINLY IS A MYSTERY! WELL, GENTLEMEN, LET'S CALL IT A NIGHT!
SURE, IT'S PRETTY LATE
LATER, TED HEARS BETTY SCREAM! HE DASHES TO HER ASSISSTANCE!
I'LL GET HIM THIS TIME!
TED! HELP ME!
BEFORE THE LEOPARD MAN CAN USE HIS DEADENING BREATH, TED FLOORS HIM!
I GUESS THIS WILL HOLD YOU!
POW
LOCKING THE DOOR ON THE UNCONSCIOUS LEOPARD-MAN, TED CARRIES BETTY TO THE PROFESSOR'S ROOM!
THIS CLAW MUST HAVE RIPPED OFF HIM DURING THE FIGHT! I'LL TAKE CARE OF HIM AS SOON AS I'VE ATTENDED TO BETTY!
TED RETURNS TO SETTLE WITH THE LEOPARD-MAN
HOLY SMOKE, PROFESSOR, HE'S GONE!
HE COULDN'T HAVE USED THE WINDOW- WE'RE THREE FLOORS HIGH!
THE LEOPARD-MAN HAS DISAPPEARED WITHOUT A TRACE
NEXT TIME I'LL KEEP MY HANDS ON HIM!
WHAT'S THE TROUBLE? DID SOMETHING HAPPEN?

Abb. 4: Virile Hybride – Der Leopardenmann als sexuelle Bedrohung für die weiße Frau.

Die Expeditionsgruppe um Ted Crane gerät im weiteren Verlauf der Geschichte in die Hände von spärlich bekleideten »savages« (ebd., 5), die sie in ihr Dorf verschleppen. Wie bei Hergé sprechen die Afrikaner_innen dort nur gebrochen die englische Sprache. Nur knapp können die drei Amerikaner_innen

ihrer rituellen Opferung entgehen, indem sie sich als Gegner der Leopardenmänner zu erkennen geben und die erbeutete Kralle als Beweis vorzeigen. Nun wird der Spuk aufgeklärt: Sie befinden sich in den Händen des verschollen geglaubten Stammes, der sich aber in Wahrheit vor den Leopardenmännern versteckt, um nicht von ihnen versklavt zu werden. In der Logik der Narration erscheinen die Leopardenmänner hier als gemeinsamer Feind von angeblich rückschrittlichen und primitiven Kolonialisierten und weißen Vertretern der Hegemonialmächte, die einen gemeinsamen Kampf und eine Unionsbildung ermöglichen, die zwar kolonialistischem Wunschdenken, nicht aber kolonialen Realitäten entsprachen.

Im Verlauf der Geschichte gelingt es den Leopardenmännern dann doch, einige Stammesangehörige zu kidnappen. Sie können jedoch schließlich gestellt werden, und ihr weißer Anführer gesteht, die restlichen Verschwundenen unter Drogen gesetzt zu haben und sie als Sklaven auf seiner Insel arbeiten zu lassen. Diese Variante verknüpft das Motiv des Leopardenmenschen mit dem Sklavenhandel im Indischen Ozean und lässt einen asiatisch aussehenden Weißen erneut als übelsten Bösewicht erscheinen. Die Afrikaner_innen sind hier nur ein Mittel zum Zweck krimineller Vergehen und erscheinen völlig unfähig, die Probleme vor Ort ohne ›weiße‹ Unterstützung zu lösen. Die nordamerikanische Vergangenheit im Sklavenhandel – im Sinne von Schuld und Verantwortung – wird indes in diesem amerikanischen Comic nicht explizit reflektiert. Stattdessen wird die beängstigende Kraft des Magischen aufseiten der Kolonisierten – der Mensch-Tier-Transformation etwa – als diffuse Gewaltbereitschaft umgedeutet, die nur weiße Anführer im normativ guten oder bösen Sinne für sich lenken könnten. Es galt in dieser Ideologie also letztlich, Afrikaner_innen vor sich selbst zu schützen. Auf diese Weise legitimiert die Erzählung die umfassende koloniale Zivilisierungsmission am Beispiel des Leopardenmannes.

Eine besonders grausame Gewaltform, die Anthropophagie, wurde gelegentlich in Form von Andeutungen ebenfalls in die Leopardenmann-Comics eingearbeitet. Als Klischee ist der Kannibalismus auch in anderen kolonialistischen Comics anzutreffen. Dort erschienen ›Menschenfresser‹ entweder komisch überzeichnet, indem meist weiße Gefangene in einem Kochtopf von Indigenen aus Afrika, Südamerika oder der Südsee-Region gezeigt wurde, oder die Kannibalen wurden als ernsthafte Bedrohung skizziert, wobei hier keine expliziten bildlichen Darstellungen, sondern nur vage und geheimnisvolle Hinweise auf ihre Taten im Text gegeben wurden. So blieb es in den Leopardenmann-Comics thematisch stets bei bloßen Andeutungen von Menschenopferungen wie auch in *Ted Crane* oder bei abstrakten Fetischen wie in *Tim im Kongo*. Dass die Geopferten letztlich verspeist werden sollten oder für die Anbetung von Fetischen kannibalische Praktiken als erforderlich galten, wurde der ergänzenden Phantasie der Leserschaft überlassen. Anthropologen, Missionare und Beamte, die tatsächlich in den Kolonien tätig waren, vertraten die These, dass allein die Praxis, den Verstorbenen nach ungeklärter Todesursache vor der Bestattung einzelne Organe zu entnehmen

und separat zu bestatten, ausreichendes Indiz dafür sei, dass diese Menschen von Leopardenmännern zum Zweck der Anthropophagie ermordet worden seien.[19] Erstaunlicherweise griffen die Comics aus dem Horrorgenre Legenden über solche zivilisatorischen Verstöße nicht direkt auf. Ziel war es offensichtlich nicht, eine fremde Kultur aus ihr selbst heraus und in ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten zu verstehen, sondern vielmehr den Mythos ›Leopardenmensch‹ nach vermeintlich europäischen Handlungsmaximen zu erklären. Tabubrecher waren auch in den kolonialen Comics innerhalb der Gut-Böse-Schemata immer aufseiten der Bösewichte anzusiedeln.[20] In zeitgenössischen *crime comics* bleibt eine definitive Be- oder Verurteilung der kannibalischen Tat hingegen aus, sodass eine Uneindeutigkeit entsteht, die in den Kannibalen-Geschichten der Kolonialzeit noch eindeutigen moralischen Rastern weichen musste.

AND THEN LATER ON, BUCK FINDS HIS WHOLE PARTY SAVAGELY CLAWED TO DEATH BUT VANDELL IS GONE!!
IT'S CERTAIN THAT A BEAST'S CLAWS KILLED THEM - BUT WHY DIDN'T THAT ANIMAL DEVOUR THEM?
IN THE TREE JUST OVER BUCK'S HEAD A FORM APPEARS--

Abb. 5: In Lauerstellung – Noch ist die Spezies des Angreifers ungeklärt.

Solche Geschichten spielen mit der Identifikation mit und der Ablehnung von Mördern durch die Leserschaft. Zwar wird auch in den Kolonial-Comics eine gewisse Faszination gegenüber dem Mythisch-Magischen evoziert, aber die ›westlich‹-rationalen Erklärungs- und Handlungsmuster erweisen sich am Ende dieser Abenteuer-Sequenzen doch immer als erfolgreich und moralisch überlegen.[21]

Recht und Unrecht im kolonialen Dschungel

Im Comic werden Kriminalität und Strafverfolgung bzw. Selbstjustiz stets auf der individuellen Ebene ausgetragen und gelöst (vgl. Fuchs / Reitberger, 1971). Das Medium bildet Welten ab, die sich durch ein eigenes »komplexes Beziehungsgefüge von Recht, Normdurchsetzung und sozialer Praxis« (Härter, 115) auszeichnen. Die großen US-Comic-Helden sind in der Regel weiße Männer, die ein nostalgisches System von Verbrechensbekämpfung glorifizieren, das oftmals eher einer Summe persönlicher Rachefeldzüge gleicht. In dieser »American-style apocalyptical justice« (Phillips / Strobl, 8) wird das Wesen einer Gerechtigkeit präsentiert, die sich oft jenseits eines rechtlichen Rahmens bewegt. Möglicherweise eignet sich das koloniale Setting also

genau deshalb so passgenau für solche Phantasien von heroischer Selbstjustiz, weil koloniale Räume meist als staatsferne *frontier*-Zonen an der Grenze zur Wildnis imaginiert wurden. Fantasy-Welten entbehren oftmals einer staatlichen Zentralmacht (vgl. Clewe, 187) und generieren als abgeschlossene Welten eine distanzierte Rezeption. Dies gilt im Comic auch für koloniale Räume, in denen der Imagination nach Anarchie und Barbarei vorherrschen, sodass die Selbstjustiz von Einzeltätern bzw. -helden noch weniger in Zweifel gezogen wird.

In Dick Briefers *Drums of the Leopard Men*, einer US-Publikation von 1940, tritt dementsprechend ein weißer Held als Personifikation

THE FORM PLUNGES DOWN ON BUCK
SO THAT'S WHAT'S RAISING HAVOC! LEOPARD MEN!
BUCK ASHES OUT AND DISCOVERS THE SECRET OF THE LEOPARD MAN!!
BUCK DISGUISES HIMSELF IN THE SAVAGE'S LEOPARD SKIN
TWO MORE LEOPARD MEN APPEAR!
THE DISGUISE WORKS-BUCK IS ONE OF THEM.
THE ENTRANCE MUST BE UNDER THAT WATERFALL!
THE TWO LEOPARD MEN, WITH BUCK BARTON DISGUISED AS A THIRD, REACH THEIR HIDEOUT.

Abb. 6: Der weiße Held verfolgt die gesichtslosen Mischwesen.

von Recht und Ordnung in der Wildnis auf. Der Plot beginnt mit dem Erschallen einer Trommel im Dschungel, die alle »peaceful natives« (Briefer, 1) in Schrecken versetzt. Es ist der akustische Befehl des weißen Bösewichtes Zan Marzov an seine schwarzen Helfer in Leopardenkostümen, ein ganzes Dorf zu massakrieren. Wie Raubkatzen springen diese ihre Opfer an. Als der amerikanische Held Buck später einige der Leichen findet, fragt er sich: »It's certain that a beast's claws killed them – but why didn't that animal devour them?« (ebd., 3; Abb. 5)

Der Held tritt hier als klassischer Detektiv auf. Während er noch über diesen Fall grübelt, hat man als Leser_in bereits das Vorwissen über diese Morde und sieht im gleichen Panel auf dem Baum über der Szenerie einen Leopardenmann lauern, Buck wird aus dem Hinterhalt angesprungen. Auf diesen primitiven Angriff reagiert er mit einem Kinnhaken als Element des ehrenhaften westlichen Kampfes zwischen Männern ohne den einseitigen Vorteil des Waffenbesitzes auf kolonialer Seite, wie es wohl eher der Realität in den Kolonien entsprach. Nachdem der Angreifer überwältigt ist, zeigen die beiden größten Panels, wie sich die muskulöse weiße Hauptperson dessen Leopardenkostüm anzieht und die Verfolgung der restlichen Bande mit einer Pistole aufnimmt (Abb. 6).

Als eindeutiges Merkmal seiner Menschlichkeit ist für die Betrachter_innen trotz Maskierung aber immer sein Gesicht zu sehen, während die anderen Leopardenmänner gesichtslos, animalisch und ohne individuelle Charakterisierung als Teil einer Masse verbleiben. Als Buck in die

geheime Höhle der Organisation vordringt, greifen ihn plötzlich drei echte Leoparden an. In ironischer Wendung fressen hier die Raubkatzen die Leopardenmänner und Buck befreit ganz nebenbei noch einen gekidnappten Diamantminenbesitzer.

Das koloniale Unbehagen im Comic: Kapitalismus und Zivilisationskritik

Die positive Darstellung von weißen Unternehmern ist besonders in den amerikanischen Varianten der Leopardenmann-Comics während der 1940er Jahre sehr verbreitet. Wer sich Afrika ökonomisch zu Nutzen machen will, dem wird wie dem Diamantminenbesitzer letztlich moralische Legitimität für dieses Unterfangen beigemessen. In der Variation *Leopard Men* (Donavan / Barry, 1947)[22] agiert der amerikanische Eigentümer einer Gummibaumplantage sogar selbst als Held der Kurzgeschichte. Er findet einen verletzten Arbeiter, der scheinbar von einem Leoparden angegriffen wurde. Der Sohn des Plantagenbesitzers entdeckt entsprechende Spuren, und sofort werden die Gewehre für die Jagd geholt. Doch aufgrund seiner zoologischen Kenntnis kommen dem Vater schnell Zweifel. Bei der Verfolgung enden die Leopardenspuren plötzlich und gehen in menschliche Fußabdrücke über: »A Leopard Man!« (ebd., 4), ruft der Vater. In einer längeren Jagdsequenz treiben die beiden Weißen die Leopardenmänner in den immer dunkler und dichter werdenden Dschungel. Als Drahtzieher fungieren wie bei Hergé wiederum ein weißer Mann und ein schwarzer ›Hexendoktor‹, welche die Plantage

DJANGO CALLS HIS FOLLOWERS TO THE CEREMONY - THE DANCE TO THE LEOPARD GOD!
TONIGHT THE LEOPARD PROWLS WE DANCE TO LEOPARD GOD! THEN WE RAID PLANTATION! TONIGHT THE CLAWS OF THE LEOPARD DIG DEEP!
LEOPARD MEN DANCE A DANCE OF DEATH DEATH TO ALL MEN WHO GROW RUBBER

Abb. 7: Durch nächtliche Rituale im Dschungel mutieren Menschen zu Leoparden, Männer zu Mördern.

übernehmen wollen, doch spielt die Mensch-Tier-Metamorphose in diesem Comic auch eine rituelle Rolle: Als der Leopardenmann verkleidet am Feuer steht, offenbart er seinem Verbündeten: »[I] feel like leopard. Always wear leopard skin when feel so! Me want to kill …[…] white man!« (ebd., 5, Abb. 7)

Durch die Verschränkung von Text und Bild wird hier deutlich, dass der Leopardenmann in Aussehen, Verhalten und Denkweise zwischen Mensch und Tier oszilliert. Er ist ein körperlicher und geistiger Hybrid, der beide Komponenten phasenweise einander anzupassen versucht. Durch die Betonung der übergroßen Füße, Hände und Mundpartie wird gleichzeitig eine negroide Physiognomie übersteigert und in die Nähe des Kindlichen gerückt. Bei einem nächtlichen Tanz offenbaren die Leopardenmänner dann, dass sie alle Gummiplantagen zerstören wollen. Sie erscheinen somit als klare Gegner des wirtschaftlichen Fortschritts nach westlichem Modell und der kapitalistischen Ausbeutung des afrikanischen Regenwaldes.

Der Sohn des Unternehmers provoziert die Tanzenden und beschimpft sie als »rats in cat's clothing« (ebd., 7). Diese jagen den blonden Jungen daraufhin, stürzen aber in eine Fallgrube. In der Logik der Narration müssen hier animalische Menschen wie Tiere gefangen werden. Und so kann die legitime wirtschaftliche Ausbeutung gemäß dem Abschlusssatz des Vaters ungebrochen weitergehen: »The trappers will be back on the job tomorrow« (ebd., 9).

Auch in der Detektivgeschichte *The Land of the Leopard Men!* (Infantino, 1948)[23] muss der Ermittler Charlie Chan in einem unbekannten afrikanischen Land den Mord an einem Plantagenbesitzer durch Leopardenmänner aufklären. Chan wird zunächst erklärt, dass Leopardenmänner früher nur Schwarze gejagt hätten und erst neuerdings auch weiße Siedler_innen angreifen würden. Die Hinterhältigkeit des Angriffs aus dem Dschungel heraus wird verdeutlicht, indem die Perspektive der Betrachter_innen das quasi animalische Anschleichen sichtbar macht und den Übergriff antizipieren lässt (Abb. 8). Als der Detektiv ins »native village« gelangt, werden auch dort die Kriegstrommeln geschlagen und die »death outfits« (ebd., 8) angelegt, um die Leopardengöttin im heiligen Schrein anzubeten. Ein riesiger Leopardenkopf spuckt Feuer und die attraktive weiße Plantagenerbin erscheint als Königin, die als eigentliche Auftraggeberin des Mordes an ihrem Verwandten agiert hat (Abb. 9). Die Leopardenmänner selbst bleiben also wiederum bloße Instrumente kolonialer Machtspiele. Chans Helfer bemerkt zu dieser Szene: »Gosh – who'd ever think that a glamour girl like you would turn out to be such a Jekyll in leopard's clothing!« (ebd., 10) Dieses Spiel mit der weiblichen Sexualität und ihrer heimtückischen Verführung von afrikanischen Männern zum Mord ist die Alternative zur hilflosen Opferrolle, wie sie Betty in *Ted Crane* verkörpert. In dieser Variante werden Frauen zu offensiv-sexualisierten Täterinnen stilisiert, dem Klischee der Amazonen folgend.

CHARLIE CHAN
A SMALL STATION WAGON MAKES ITS WAY OVER THE CRUDE DIRT ROAD ON THE OUTSKIRTS OF THE JUNGLE COUNTRY. AT THE WHEEL SITS HESTOR MORRISON, SINISTER SISTER OF THE RECENTLY DECEASED PLANTATION OWNER, REGINALD MORRISON...
WHY REGINALD EVER INSISTED IN HIS WILL THAT WE HAVE THESE STUPID MONTHLY GATHERINGS IS BEYOND ME... WE CERTAINLY HAD NOTHING IN COMMON WHEN HE WAS ALIVE—AND NOW ALL WE HAVE TO DISCUSS IS OUR SHARES IN HIS PLANTATION...
GOOD GRIEF!... A ROADBLOCK—IT...IT COULDN'T BE THE WORK OF THOSE FIENDISH NATIVES WHO MURDERED REGINALD IN COLD BLOOD...
I DON'T LIKE THE LOOKS OF THIS AT ALL... IT'S AT LEAST TEN MILES TO THE PLANTATION ...I DON'T KNOW HOW I'M EVER GOING TO GET THROUGH!
IT WOULD TAKE AT LEAST TWO PERSONS TO MOVE THIS... IF ONLY ANOTHER CAR WOULD COME ALONG...
MEANWHILE AT THE MORRISON PLANTATION REGINALD'S DAUGHTER SYBIL, HER UNCLE TOBY AND COUSIN TED GROW IMPATIENT FOR AUNT HESTOR'S ARRIVAL.
WHAT ON EARTH CAN BE KEEPING AUNT HESTOR? SHE SHOULD HAVE BEEN HERE AN HOUR AGO!
YOU LOOK WORRIED MY DEAR... AS THOUGH SUSPECTING THE WORST!

Abb. 8: Nackte Haut und Leopardenfell – Die Gewalt soll hier besonders animalisch wirken.

Ideologiehistorisch wurde das Genre der Abenteuer-Geschichten im Golden Age fast immer bezüglich westlicher beziehungsweise amerikanischer Werte in Abgrenzung zu Faschismus und Sozialismus betrachtet. Tatsächlich fand darin aber auch eine Definition dessen statt, was im explizit kolonialen Dis-

kurs als zivilisiert und menschlich zu gelten hatte. Während des Zweiten Weltkriegs wie auch danach sank das Interesse an klassischen Superhelden und verschob sich zugunsten von *horror* und *crime stories* (Phillips / Strobl, 24); ein Prozess, der auch das Motiv des Leopardenmannes betraf. Comics der 1950er und 60er Jahre waren oft »undistanzierte Reproduktionen vorgegebener Muster und Stereotypen« (Dolle-Weinkauff 1990, 116). Diese deckten sich mit den Sujets der Abenteuerromane zu dieser Zeit.[24] Deren Protagonist_innen erfuhren keinerlei Entwicklung, sodass jegliche Dynamik nur durch die Konfrontation mit einer bestimmten Kultur, Region, Bösewichten usw. herbeigeführt wurde. Dennoch waren solche klischeehaften Konfliktrahmen aufgrund ständiger Wiederholung und Perpetuation ausschlaggebend für die Zementierung eines kolonialistischen Afrikabildes. Insbesondere die wiederkehrende US-amerikanische Rechtfertigung weißen Unternehmertums in den Kolonien legt das koloniale Unbehagen und vorhandene Skrupel dieser rassistischen Vormachtstellung implizit offen.

WORLD FAMOUS DETECTIVE
SYBIL MORRISON, THE LEOPARD GODDESS – I CAN'T BELIEVE IT!
OBSERVE CLOSELY · INTERESTING MOTIVATION FOR KILLINGS TO BE DEMONSTRATED!
LOOK! COMING OUT OF THE LEOPARD SHRINE'S MOUTH! NOW I KNOW WHAT BECAME OF THAT SOUVENIR ARMY FLAME THROWER THAT DISAPPEARED FROM HEADQUARTERS!
MOST IMPORTANT PART OF CEREMONY YET TO COME!
FROM THE RANKS YOU THREE HAVE BEEN GIVEN THE HONOR TO PERFORM THE NEXT SACRIFICE FOR THE LEOPARD GOD · I HEREBY ENDOW YOU WITH THE POWER TO SLUCCED · SWALLOW THE WHITE MAGIC AND THE WORLD IS YOURS!
GODDESS MAKE US YEARN FOR WHITE MAGIC DAY AND NIGHT · · WE KILL ANYBODY FOR PROMISE OF YOUR MEDICINE!
INSPECTOR OMAN WHO ALSO MUST DIE · RETURN HERT AND YOU SHALL RECEIVE WHIT WHITE MAGIC!
SUDDENLY THE CRACK OF A SNAPPING BRANCH IS HEARD OVERHEAD AND NUMBER ONE SON MAKES AN UNEMEARCED ENTRY INTO THE PROCEEDINGS!
LEOPARD GODDESS! LOOK!
Abb. 9: Täterin – Die weiße Frau im Leopardenfell dominiert die Leopardenmänner.

Die *Tarzan*-Geschichten über den Leopardenmann nehmen indes eine Außenseiterrolle innerhalb des Comics ein. Tarzan ist in gewisser Weise sogar ein kolonialkritisches Sujet, weil der fortschrittsgläubige Futurismus, der fester Bestandteil kolonialer Ideologien war, nun dem Eskapismus aus der technologisierten Welt wich, in dessen Folge der ›Naturmensch‹ Tarzan zum Helden werden konnte. Der Titelheld gewinnt seine Weisheit gerade nicht mittels westlicher Bildung, sondern durch sein Aufwachsen mit Tieren in der Natur. Er ist gleichzeitig geistig überlegen und archaisch (Dolle-Weinkauff 1990, 74) – also ebenso ein Hybrid wie der Leopardenmann. In den *Tarzan*-Comic-Adaptionen kommen afrikanische Gesellschaften sowohl als ›Edle Wilde‹ denn auch als blutrünstige Barbaren vor. Der Protagonist soll diese Gegensätze ebenso vereinen wie den westlichen Humanismus und das Dschungelgesetz. Es geht hierbei um den Sieg der idealisierten Natur und des Naturrechts über die scheinbar verkommene Zivilisation, was u. a. erneut auch am Beispiel der Sklaverei ausgehandelt wird. Daher sind Vertreter der westlichen und kolonialen Moderne in *Tarzan* oft eine Bedrohung für den Dschungel und seine normativen Ordnungen.

Auf ästhetischer Ebene bietet dieses Setting vor allem einen ursprünglich-martialischen Hintergrund, um Tarzan als muskulösen Körper im Kampf und anderen Bewegungsformen in Szene zu setzen (ebd., 77–84). In der Leopardenmann-Episode aus der Feder des jüdisch-deutschen Immigranten Paul Reinmann von 1949 wird der Kampfstil Tarzans als tierähnlich und gerade nicht als westlich im Stil der klassischen Abenteuerheftchen dargestellt. Sowohl Tarzan als auch sein Antagonist tragen das Leopardenfell beziehungsweise die hautenge kurze gemusterte Hose als Zeichen von Macht. Der weiße Held unterscheidet sich allerdings gerade durch seine fehlende Kostümierung und seine dominant-erotische Nacktheit von den Leopardenmännern. Seine Kampfweise ist zwar primitiv und brachial, jedoch authentisch, ehrlich und nicht anonymisiert wie jene der Leopardenmänner, deren Kostüm weniger eine royale, der westlichen Auffassung nach legitime Macht – Tarzan wurde etwa auch der *lord* oder *king* des Dschungels genannt – als vielmehr das feige Jagdverhalten von Leoparden durch Anpirschen und Überraschungsangriffe repräsentiert (Abb. 10).[25]

Diese *Tarzan*-Folge markiert einen Übergang zwischen den extrem stereotypen Darstellungen in den Abenteuer-Heftchen und kolonialkritischeren Zugängen im Postkolonialismus. Tarzan schlägt die Leopardenmänner nun nicht mehr mit klischeehaft-westlichen Waffen und Methoden, sondern durch die natürliche Kraft seines Körpers, wenn er beispielsweise seinen Gegner erwürgt. Er wendet aber nicht ausschließlich sein Naturwissen an, sondern besitzt dank seines Aufwachsens in der Nähe menschlicher Dschungelbewohner_innen auch ethnologische Kenntnisse: Aufgrund der rituellen Vernarbungen auf den Gesichtern der Leopardenmänner kann er sie einem bestimmten ›tribe‹ zuordnen und aufspüren. So werden nicht-westliche Methoden von Kriminalitätsaufklärung propagiert, obwohl die Leopardenmänner hier eindeutig noch als Bösewichte in der Dschungelwelt auftauchen, deren niederträchtiges Auflauern im Dickicht des Waldes und deren Angriffe mit einem fauchenden Leopardenkopf als einzige

AS TARZAN'S OPPONENT DIED, THE APE-MAN BRUSHED PAST ORANDO AND LEAPED UPON THE FOREMOST LEOPARD MAN. ORANDO'S FOE WHEELED AND BOLTED FOR THE JUNGLE.
SPELLBOUND AT THE DISPLAY OF PHYSICAL STRENGTH, ORANDO WATCHED AS TARZAN SLAMMED HIS ENEMY AGAIN AND AGAIN TO THE GROUND.
THEN HE PLACED A FOOT UPON THE BODY AND VOICED A CRY SO AWESOME THAT ORANDO SHUDDERED.

Abb. 10: Zwei Hybride Afrikas im Kampf – Tarzan und das Dschungelgesetz siegen über ›feige‹ Leopardenmänner.

Tätigkeiten dargestellt werden. Ihre Visualisierung bleibt dem Stereotyp der Abenteuergeschichten treu, nur der weiße Held reagiert in eher individueller Weise auf diese Gefahr. Das Unbehagen der Kolonisatoren erwächst also nicht aus einer Kolonisationskritik, sondern steht vielmehr in der Tradition der westlichen Zivilisationskritik.

Afrika wirklich verstehen!? Die postkoloniale Rehabilitierung der Leopardenmänner

Comics sind in besonderem Maße »ein selbstreferentielles Medium, das eigene Normen, Standards und Erwartungen hervorbringt« (Balzer / Frahm, 49). Das bedeutet auch, dass in ihnen eingeführte Typen und Erzählmuster in Weiterentwicklungen aufgegriffen, modifiziert und nicht selten zudem kritisch reflektiert werden. Folglich haben sich differenzierte Repräsentationen des Leopardenmanns in den postkolonialen Dekaden entwickelt. In den 1970er Jahren revolutionierte sich der Abenteuer- und Superhelden-Comic, sodass die charakterlichen Tableaus der Helden im Silver Age komplexer, die Dichotomie von Gut und Böse zunehmend ambivalenter und widersprüchlicher wurden (vgl. Phillips / Strobl, 27; Schikowski, 82). Beispielsweise erfolgt bei der Abenteuer-Comicserie *Corto Maltese* ab den späten 1960er Jahren keine triviale oder wirklichkeitsferne Bebilderungen von roher Gewalt mehr, sondern eine eher zurückhaltende Darstellung.[26] Täter, Opfer und Leichen erscheinen im Schaffen des italienischen Comic-Zeichners Hugo Pratt (1927–95) nur als Fragmente oder schemenhafte Umrisse. Die Gewaltästhetik hat sich bei ihm von der reinen Action-Erzählung im Bilderrausch zu einer Kunst der Reduktion durch Andeutungen hin entwickelt (vgl. Dolle-Weinkauff 2007, 134). Die Leopardenmänner selbst sind bei Pratt nun nicht mehr stereotyp als Schwarze im Kostüm dargestellt, sondern in eher schlichter Kleidung mit abstrakten anstelle von tierlichen Mustern. Ebenso sind die Masken keineswegs nur an Leopardenköpfen orientiert, sondern ähneln Holzmasken aus ethnografischen Sammlungen (Abb. 11).

Abb. 11: Pratt ersetzte die uniformen Leopardenkostüme durch authentischere Masken und Kleider.

In den vor dem Hintergrund des beginnenden Ersten Weltkrieges angelegten Geschichten dominieren vornehmlich vielschichtige Figuren, die einen unhinterfragt positiv konnotierten Helden und seine legitimierte Gewaltanwendung nicht mehr erlauben. Pratt stammte selbst aus einer multinationalen Familie und wuchs im italienisch-kolonialen Äthiopien auf. Er bereiste in der Nachkriegszeit viele Kolonien und schrieb zahlreiche Geschichten, die in kolonialen Gesellschaften angesiedelt sind (vgl. Schikowski, 185). Den Leopardenmännern widmete er eine eigene Geschichte, »Die Leopardenmenschen vom Rufidschi«, die im britisch besetzten Deutsch-Ostafrika angesiedelt ist. Der Einstieg erfolgt auf der Textebene durch Erläuterungen zum Ersten Weltkrieg, auf der Bildebene hingegen über klischeehafte Staffagen der ostafrikanischen Savanne: Zebras und mit bunten Tierfellen ausgestattete Krieger (vermutlich Massai) in Holzmasken treten auf. Schon auf der vierten Seite werden die Leopardenmenschen dann ausführlich von einem britischen Militär eingeführt:

> Die Leopardenmenschen? Ich dachte, sie hätten das Gebiet verlassen. Auch hier gab es rituelle Schlachtungen. Wir fanden Pfoten und Krallen von Leoparden. Die Fanatiker terrorisieren alle Stämme im Umkreis. Letzthin haben sie sieben Menschen ermordet. (Pratt, 90)

Wie in der vorangegangenen Comic-Generation erscheinen die Leopardenmänner zunächst als rituelle Mörder. Bei einem Branntwein unter Europäern wird dann eine explizit koloniale Wahrnehmung von Vorkommnissen bzw. Gerüchten wiedergegeben; es ist von Massenpaniken unter der einheimischen Bevölkerung aufgrund der »religiösen Fanatiker« (Pratt, 91) die Rede. Corto Maltese gibt seine Ratlosigkeit angesichts der Situation offen zu: »Ich weiß nur, Afrika ist ein Kontinent voller Rätsel« (ebd., 91). Die Andersartigkeit Afrikas wird folglich über die Identifikation als Kontinent unlösbarer und archaischer Mysterien ausgedrückt, die von Weißen zunächst nicht verstanden werden können. Das koloniale Überlegenheitsgefühl weicht hier also einer Verklärung ›weißer Unwissenheit‹ und ›schwarzer Romantisierung‹. Doch aufgrund seiner interkulturellen Kompetenzen versteht Maltese im Laufe der Ereignisse als einziger Weißer die Signale der Leopardenmänner richtig zu deuten. Er erkennt in einer am Schauplatz des Angriffes durch einen Leopardenmann hinterlassenen Tierpfote einen Hinweis des Täters bzw. ein Rätsel, das es zu entschlüsseln gilt.

Als er dann auf einen sterbenden Leopardenmann trifft, entpuppt sich dieser unter der einen Maske als Deutscher und sein ebenfalls tödlich verwundeter Gehilfe als afrikanischer Soldat in deutschen Diensten: »Ich bin Korporal Mungo … Und ein Leopardenmensch« (ebd., 96). Man habe eine Schatzkarte stehlen wollen, um mit dem Inhalt der Schatzkiste die übrig gebliebenen Afrikaner des deutschen Kolonialmilitärs zu bezahlen, doch ein deutscher Befehlshaber habe Mungo betrogen und tödlich verletzt. Der Sterbende bittet Maltese, ihn zu rächen. Dieser ist von nun an entschlossen, den Verräter im moralischen Auftrag des Getöteten zur Rechenschaft zu ziehen. Während seiner Jagd wird das Band zwischen dem Helden und den Leopardenmenschen noch weiter intensiviert, es kommt sogar zur Bluts-

BANG!
CLICK!
ABER WAS IST DENN JETZT LOS?? ICH SEHE NICHTS MEHR
ES WIRD IMMER DUNKLER
UND DER RAUM WIRD IMMER KLEINER
MEIN GOTT! DIE MAUERN ZERQUETSCHEN MICH ..
CLICK!
ICH ERSTICKE!
GANZ RUHIG, CORTO MALTESE, DU BRAUCHST NICHT ZU SCHREIEN
MEIN GOTT! EIN LEOPARD?!
KEIN LEOPARD SONDERN EIN LEOPARDEN-MENSCH!
WIESO EIN LEOPARDEN-MENSCH?. DU BIST EIN LEOPARD OHNE MENSCH! ICH BIN DOCH NICHT BLIND!
NEIN.. ABER DU WEISST NICHT, DASS WIR AFRIKANER DIE GESTALT EINES TIERES ANNEHMEN KÖNNEN, WENN WIR DURCH EINEN ZAUBERRITUS DESSEN BRUDER GEWORDEN SIND
ICH BIN BRUKOI! . ICH HABE GESEHEN, DASS DU MIT DEM MUT EINES BLUTSBRUDERS GEKÄMPFT HAST!
JA, ABER.. WER SEID IHR? ZAUBERWESEN? TRAUMWESEN?
DAS IST EINE ALTE GESCHICHTE, CORTO WIR SIND DIE AFRIKANISCHE GERECHTIGKEIT SELBST WENN UNSERE VÖLKER, UNSERE STÄMME UNTEREINANDER VERFEINDET SIND, ERKENNEN SIE DIE AUTORITÄT DER LEOPARDEN-MENSCHEN AN. WIR SIND FÜR DIE VERBRECHEN ZUSTÄNDIG, DIE AFRIKANER UNTEREINANDER BEGEHEN ODER DIE GEGEN SIE VERÜBT WERDEN

Abb. 12: Der Leopardenmensch als Retter des Helden – Die Tier-Mensch-Metamorphose wird hier ernst genommen und rehabilitiert.

brüderschaft mit einem von ihnen, dem Massai Brukoi, wodurch Maltese selbst zu einem Leopardenmann wird. Blutsbrüderschaften sind für afrikanische Geheimgesellschaften nie überliefert worden, dennoch entspringt in Pratts Version der ritterliche Ehrenkodex von Männerfreundschaft und Rache nicht der westlichen Kultur des Helden, sondern angeblich der afrikanischen Kultur. Maltese wird beinahe im Sinne eines ›teilnehmenden Beobachters‹ inszeniert und trägt tatsächlich kaum etwas zum Aufklärungsgeschehen bei. Als wichtiges narratives Element lässt der Autor den Helden dann mitten in der Schießerei in Ohnmacht fallen. In einer anschließenden Art Traumsequenz, die mittels sich zusammenschiebender schwarzer Wände als aus der Realität losgelöst gekennzeichnet wird, erscheint dem Protagonisten ein Leopard, der sich als Brukoi zu erkennen gibt. Der erklärt seinem weißen Freund, dass Afrikaner durch Magie Tiergestalt annehmen könnten, weil sie deren »Brüder« (ebd., 103) seien. Hier wird das Klischee der Natur- und Tiernähe afrikanischer Gesellschaften bedient, das jedoch eine sehr positive Umdeutung erfährt. Der Autor sorgt in diesem Mensch-Leopard-Zwiegespräch außerdem dafür, dass das Rätsel um Leopardenmänner, ihre Organisationsform und ihre Aufgabe im sozialen Gefüge aufgeklärt werden (Abb. 12):

> Das ist eine alte Geschichte. Wir sind das Recht Afrikas. Unsere Völker und Stämme sind zwar unter einander verfeindet, aber sie erkennen die Herrschaft der Leopardenmenschen an. Wir sind zuständig für Verbrechen zwischen oder gegen Afrikaner. (ebd.)

Gewissermaßen rehabilitiert Pratt das schlechte Image der Leopardenmänner in der

Comic-Welt, in der sie stets als Rechtsfeinde und Gewalttäter ausgegeben wurden. Der Autor versucht, ein differenzierteres Bild von afrikanischen Gesellschaften nachzuzeichnen, in denen die Leopardenmenschen weder das rein Gute noch das abgrundtief Böse verkörperten. Wie bei einer Art ›internationalen Polizei‹ würden flüchtige Verbrecher_innen afrikaweit von kooperierenden Leopardenmenschen gefasst. Die Ambiguität von Recht und polizeilicher Exekutive wird hier transkulturell thematisiert, und Afrikaner_innen wird die Fähigkeit zugesprochen, sich selbst rechtlich zu organisieren, auch wenn diese subtilen Vorgänge stupiden Kolonialbeamten entgehen würden. In diesem Comic wird die unermessliche Verständnislosigkeit auf kolonialer Seite angesprochen, die auch in der historischen Realität tatsächlich keine für sie logischen Schlussfolgerungen aus der Existenz der Leopardenmenschen ziehen konnte. Brukoi kommentiert dazu in Leopardengestalt:

> Das sind Weiße, und die Weißen haben keine Ahnung von Afrika. Sie bringen ihre Gesetze mit, aber über ihrem Gesetz steht das Gesetz Afrikas, unser Gesetz, und davon verstehen sie nichts. (ebd., 104)

Diese Ignoranz der Kolonisatoren wird in der letzten Szene noch einmal deutlich gemacht: Maltese kann durch die magischen Kräfte der Leopardenmänner nach einer Woche wieder aus seiner Ohnmacht erwachen, und Brukoi lässt ihm eine Leopardenpfote überbringen. Ein britischer Soldat erklärt Maltese arrogant, er sei durch die Pfote wohl nun zum Tode verurteilt. Maltese dechiffriert diese angeblich genuin ›afrikanische‹ Symbolsprache jedoch so, dass er von seinem Bruder nun offiziell als Leopardenmensch aufgenommen wurde. Dem Helden gelingt es bei Pratt, die kulturellen Verständigungsprobleme zu überwinden und sich als unabhängiges Individuum durch Tapferkeit und ritterlichen Edelmut in die ›wirkliche‹ afrikanische Gesellschaft zu integrieren. Corto Maltese tritt mit der Überlegenheit des großen Afrikaverstehers auf, der seine Erkenntnisse zwar den Rezipient_innen offenbart, den britischen Kolonialoffizieren diese jedoch verschweigt. Pratt versucht hier, die kolonisierten Subalternen in Gestalt eines Leopardenmannes bzw. eines Leoparden zum Sprechen zu bringen und ihre Version der Geheimgesellschaften und ihrer angeblichen Verbrechen der vermeintlich naiv-hegemonialen kolonialen Position entgegenzusetzen.[27] Allerdings folgt er dabei wiederum europäischen Lesarten des kolonialen Anderen, das als mystisch, geheimnisvoll und kaum mit europäischer Kultur vereinbar gezeichnet wird. Hierbei werden koloniale Perspektiven durch antikoloniale europäische Sichtweisen widerlegt, was auf diese Weise dennoch Prozesse des *silencing* subalterner Deutungen und Stimmen unterstützt (vgl. Depelchin).

Der wohl aktuellste Beitrag zum Motiv der Leopardenmänner ist *Stählerne Herzen II* (Chaland 1990). Dessen Struktur ähnelt mit den über je eine Abbildung pro (Doppel-)Seite angeordneten ausführlichen Textpassagen eher einer illustrierten Erzählung oder Bildergeschichte. Sein Inhalt ironisiert jeglichen postkolonialen Charme, und sowohl die belgische Kolonialgeschichte als auch die frankobelgische Comic-Tradition werden kritisch reflektiert. Am Ende nimmt sich der Protagonist und Kolonialist sogar vor, einige Leo-

pardenmänner für sich als Diener zu zähmen. Hier werden am Motiv des Leopardenmannes also – anders als bei Pratt – koloniale Unterwerfungsfantasien und angeblich harmonische Kooperationen zwischen ehemaliger Kolonialmacht und Kolonie sarkastisch kritisiert und mit institutionalisierter Sklaverei verglichen. Chaland verspottet zudem das Œuvre der belgischen Comic-Zeichner, indem er betont beliebig die oberflächlichen Fantasy-Welten kollidieren lässt. So treffen etwa ein belgischer Kolonialrevisionist mit Tropenhelm, antike Senatoren im Stil von *Asterix und Obelix* und Hergés Leopardenmänner in einem Panel zusammen (Abb. 13). Gerade diese fehlende Kohärenz in Erzählverlauf und Zeichenstil verdeutlicht eine postkoloniale Kritik am unüberlegten Umgang früherer Comic-Autoren mit dem Kolonialismus.

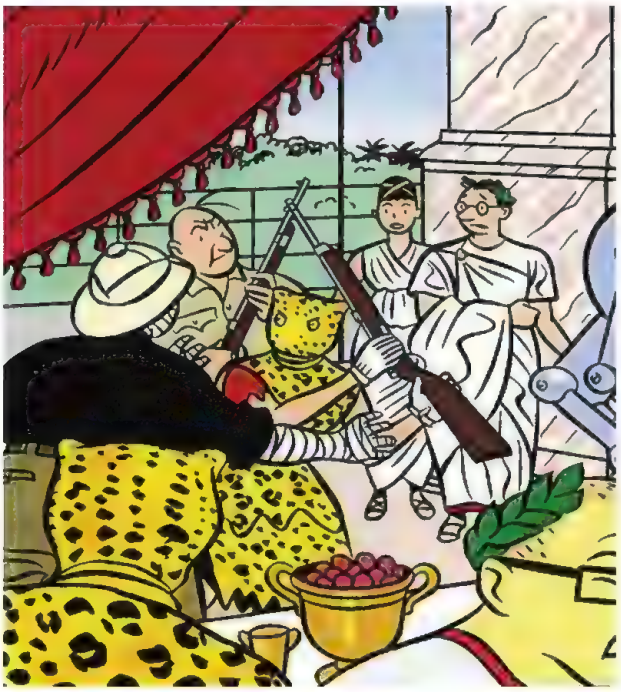


Abb. 13: Kollision der frankobelgischen Comic-Welten – Chaland legt auch die Klischees früherer Leopardenmann-Episoden offen.

Ein Typus und viele Ängste

Der Leopardenmann ist eine Genre-übergreifende Figur, an der sich seit Hergé immer wieder Comic-Künstler bis in die Gegenwart abgearbeitet haben. Er taucht sowohl in trivialen Abenteuerepisoden als auch in anspruchsvolleren Autoren-Comics auf und ist auf drei Ebenen Ausdruck der ›dunklen Seite des Comics‹: Erstens ist er während der 1940er und 50er Jahre untrennbar mit den düsteren Genres *horror* (z. B. *The Mark of the Leopard* in der Horror-Reihe *Baffling Mysteries*) und *crime* (etwa *The Land of the Leopard Men!* in der Detektiv-Reihe *Charlie Chan*) verknüpft. Zweitens steht der Leopardenmann auf inhaltlicher Ebene für gewalthafte und sogar grausame Exzesse. Und drittens markiert dieser Typus die nicht aufgearbeiteten Fortschreibungen kolonialistischer Stereotypen im Comic. Am Leopardenmann lassen sich nationale und globale kulturelle, politische und ökonomische Deutungsmuster des Kolonialismus ablesen. Die Geschichten leben vom stets gleichen Spiel: Immer steht ein (versuchter) Gewaltakt von Leopardenmännern am Beginn der Narration, wobei die Motive für diese Tat im Verlauf der Handlung sehr widersprüchlich und disparat verurteilt oder rehabilitiert werden.

Es ist vielfach betont worden, dass Welt*dar*stellung in Comics und Welt*vor*stellung der Leser_innen keineswegs übereinstimmen müssten (vgl. Drechsel / Funhoff / Hoffmann, 12), tatsächlich aber scheinen Imagination und Narration bezüglich der Kolonialismen im Comic hier eine enge Allianz eingegangen zu sein: Künstler_innen und Leserschaft teilten ähnliche Vorstellungen, denen bestimmte

Darstellungsmuster eigen waren. Die Leopardenmänner erhielten eine besonders schmale Palette an körperlicher und charakterlicher Differenzierung: Wer als primitiv galt, wurde folglich – und bis auf wenige kolonialkritische Ausnahmen – auch so abgebildet. Nicht nur beeinflusste die Wirklichkeit in den kolonisierten Territorien die Klischees im Leopardenmann-Comic, Ideen über dieses Phänomen in den populären Medien beeinflussten umgekehrt auch koloniale Reaktionen auf solche Gerüchte in den betroffenen Gebieten selbst.[28] Leider wird in historischen Auseinandersetzungen mit dem Medium häufig nicht scharf zwischen der Geschichte *des* Comics und der Geschichte *in* Comics unterschieden.[29] Es können historische Zeitbezüge über verschiedene Stilmittel zum Ausdruck gebracht werden (vgl. Dittmar, 175), im Fall der Leopardenmenschen sind es die austauschbaren Savannen- und Dschungellandschaften, afrikanische Hütten, Safari-Zelte und Safari-Kleidung im kolonialen Stil, die eine Handlung in einer üblicherweise nur ungenau zu bestimmenden kolonialen Zeit verorten, die eine Zeitschleife bildet. Am Beispiel der Leopardenmänner konnte gezeigt werden, wie aus lokal kursierenden Gerüchten in den afrikanischen Gebieten im kolonialistischen Comic überspitzte Stereotype gebildet wurden, die in postkolonialen Comics in Ansätzen dekonstruiert wurden. Die Leopardenmänner verkörperten Mordlust, Erotik und Verschwörung. Afrika wurde im Comic damit zur Projektionsfläche für verschiedene Tabubrüche und koloniale Ängste: Schwarze Untertanen töteten plötzlich weiße Kolonialist_innen, Menschen ermordeten und opferten Mitmenschen ›wie Tiere‹.

Die hier vorgestellten Varianten des Leopardenmannes stehen aber gerade für die Uneindeutigkeit von Wirklichkeit und Moral und treiben daher ein Spiel mit kolonialen Verunsicherungen und Ängsten. Gemäß dem Diskurs von europäischen Kolonialbeamten drohten in Afrika die Grenzen zwischen Mensch und Tier, zwischen Zivilisation und Wildnis sowie zwischen Rationalität und emotionalem Aberglauben zu verschwimmen (vgl. Speitkamp / Zehnle). Die damit einhergehende Fremdheitserfahrung sowie die Furcht vor dem unzugänglichen indigenen Wissen wurden mittels stereotyper Erklärungsversuche kanalisiert. Die panische Angst vor antikolonialen Aufständen wurde als Metapher einer Tier-Mensch-Metamorphose dargestellt, wohingegen im postkolonialen Comic die tatsächliche Verwandlungsmacht entweder romantisiert oder westlich-selbstreferentiell interpretiert wurde. Das Motiv der Leopardenmänner im Comic steht daher für das prekäre koloniale Selbstverständnis, das sich durch die wiederkehrende Aufklärung (und Verurteilung) solcher Mischwesen und ihrer Taten der eigenen Position in einem binär gedachten Herrschaftsverhältnis zu vergewissern versuchte. Der Leopardenmensch überlebte den politischen Kolonialismus und wurde durch seine Tradierung zum Marker für verschiedene Nuancen kolonialen Denkens in der Populärkultur, das auch Zweifel an der politischen und ökonomischen Ausbeutung Afrikas, das Paradiesische im ›Edle Wilde‹-Diskurs, sowie den Versuch einer postkolonialen Rehabilitierung afrikanischer Kulturen und Gesellschaften miteinschließt. Der Leopardenmann ist ein populärkultureller Stim-

mungsanzeiger für mitunter widersprüchliche Imaginationen des kolonialen Afrikas, der besonders tiefe koloniale Ängste ausdrückt.

Bibliografie

Balzer, Jens u. Ole Frahm: Tragik, Schock, Ratlosigkeit. Zeitgeschichte im Comic. In: Geschichte und Gesellschaft 37 (2011), S. 47–71.

Beatty, Kenneth James: Human Leopards. An Account of the Trials of Human Leopards before the Special Commission Court. With a Note on Sierra Leone, Past and Present. London: Hugh Rees, 1915.

Becker, Thomas: Einführung. Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 7–19.

Bhabha, Homi: Remembering Fanon. Self, Psyche and the Colonial Condition. In: Colonial Discourse and Post-Colonial Theory. A Reader. Hg. v. Patrick Williams u. Laura Chrisman. New York: Columbia University Press, S. 112–123.

Bockhaven, Vicky van: Leopard-Men of the Congo in Literature and Popular Imagination. In: Tydskrif vir Letterkunde 46.1 (2009), S. 79–94.

Briefer, Richard: Drums of the Leopard Men (Jungle Comics 1). New York: Fiction House, 1940.

Chaland, Yves (P) u. Yann Le Pennetier (W): Stählerne Herzen II. Übers. v. Uli Pröfrock u. Ch. Markowitz. Brüssel: Champaka Book, 1990.

Clewe, Susanne van: Gewalt in der Fantasy. Die Darstellung der Gewalt in Fantasy-Romanen und Fantasy-Comics für Erwachsene. Diss. FU Berlin, 1994.

Couvreur, Daniel: Tintin au Congo de Papa. Brüssel: Éditions Moulinsart, 2010.

Depelchin, Jacques: Silences in African History. Between the Syndromes of Discovery and Abolition. Daressalam: Mkuki na Nyota, 2005.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. 2. Aufl. Konstanz: UVK, 2011 [2008].

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics und Kulturelle Globalisierung. Historische und aktuelle Tendenzen. In: Gesellschaft für Comicforschung (ComFor). Tagung am 17./18.11.2006 <http://www.comicforschung.de/tagungen/06nov/06nov_dolle.html>. 2006. Letzter Zugriff am 17.11.2014.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim u. Basel: Beltz, 1990.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Über Gewaltdesign im Comic. In: Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Hg. v. Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers u. Regina Jaekel. Weinheim u. München: Juventa, 2007, S. 127–146.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Was ist ein ›Geschichtscomic‹? Über historisches Erzählen in Comic, Manga und Graphic Novel. In: Comparativ 24.3 (2014), S. 29–46.

Donavan, Hobart (P) u. Sy Barry (W): Leopard Men (Buster Brown Comics 8). Clayton: Brown Shoe Co., 1947.

Drechsel, Wiltrud Ulrike, Jörg Funhoff u. Michael Hoffmann: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1975.

Fuchs, Wolfgang u. Reinhold C. Reitberger: Das große Buch der Comics. München: Heinz Moos, 1971.

Gabilliet, Jean-Paul: Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books. Übers. v. Bart Beaty u. Nick Nguyen. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2010.

Groensteen, Thierry: The System of the Comic. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

Grünewald, Dietrich: Zur Comicrezeption in Deutschland. In: Aus Politik und Zeitgeschichte 64.33–34 (2014), S. 42–48.

Härter, Karl: Policey und Strafjustiz in Entenhausen. In: Rechtsgeschichte. Zeitschrift des Max-Planck-Instituts für Europäische Rechtsgeschichte 19 (2011), S. 114–129.

Hergé: Tintin au Congo. Tournai: Casterman, 2006 [1931].

Infantino, Carmine: The Land of the Leopard Men! (Charlie Chan 1). New York: Crestwood Publishing Co., 1948.

Kalbe, Horst-Joachim u. Eckart Sackmann: Zehn kleine Negerlein. Afrikaner im deutschen Kolonialcomic. In: Deutsche Comicforschung 7 (2011), S. 15–34.

Kannemeyer, Anton: Papa in Afrika. Übers. v. Mathias-Emanuel Hartmann. Berlin: Avant, 2014.

Knigge, Andreas C.: Comic-Lexikon. Frankfurt a. M.: Ullstein, 1988.

Knigge, Andreas C.: KLONK, BOING, WUSCH!!! Eine kurze Kulturgeschichte des Comics. In: Aus Politik und Zeitgeschichte 64.33–34 (2014), S. 11–16.

Lefèvre, Pascal: Belgische Comics und der Kalte Krieg. In: Szenarien des Comics. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit. Hg. v. Stefanie Diekmann u. Matthias Schneider. Berlin: Subkultur, 2005, S. 99–108.

Mandel, George: Ted Crane and the Leopard Men (Exciting Comics 2). New York: Better Publications Inc., 1940.

Miller, Ann: Reading Bande Dessinée. Critical Approaches to French-language Comic Strip. Bristol: Intellect Books, 2007.

Nalbadidacis, Janis: Comic. In: Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart u. Weimar: Metzler, 2013, S. 269–276.

Näpel, Oliver: Das Fremde als Argument. Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2011.

Osterhammel, Jürgen: Kolonialismus. Geschichte, Formen, Folgen. München: Beck, 1995.

Palandt, Ralf: Einleitung. In: Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics. Hg. v. Ralf Palandt. Berlin: Archiv der Jugendkulturen, 2011, S. 5–60.

Phillips, Nickie D. u. Staci Strobl: Comic Book Crime. Truth, Justice, and the American Way. New York: Univ. Press, 2013.

Pratt, Hugo: Die Leoparden-Menschen des Rufidschi. In: Corto Maltese. Die Äthiopier. Übers. v. Hedda Siebel. Reinbek: Carlsen, 1982 [1972/73].

Pratten, David: The Man-Leopard Murders. History and Society in Colonial Nigeria, Edinburgh: Univ. Press, 2007.

Reinmann, Paul: Edgar Rice Burroughs *Tarzan and The Leopard Men* [Tarzan daily #10.10–10.15]. New York: United Feature Syndicate Inc., 1949.

Rice Burroughs, Edgar: Tarzan and The Leopard Men (Blue Book Magazine). New York: McCall Corporation, 1932–1933.

Rice Burroughs, Edgar: Tarzan and The Leopard Men. Tarzana, CA: Edgar Rice Burroughs, Inc., 1935.

Said, Edward W.: Orientalismus. Frankfurt a. M.: S. Fischer, 2010 [1978].

Saupe, Anja: Kannibalismus und Kultur. Zu einer Poetik des Tabubruchs in der Fiktion. Drama, Comic und Film. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2011.

Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Reclam, 2014.

Speitkamp, Winfried u. Stephanie Zehnle (Hg.): Afrikanische Tierräume. Historische Verortungen. Köln: Rüdiger Köppe, 2014.

Spivak, Gayatri Chakravorty: Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation. Mit einer Einleitung von Hito Steyerl. Berlin u. Wien: Turia + Kant, 2008.

Tilley, Carol L.: Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics. In: Information & Culture: A Journal of History 47.4 (2012), S. 383–413.

Trier, Walter: Letztes Aufgebot der ›Grande Armee‹ (Lustige Blätter 38). Berlin: Verlag der Lustigen Blätter, 1914.

Wertham, Fredric: Seduction of the Innocent. New York: Rinehart, 1954.

Zansky, Louis (P), Paul Gattuso (A) u. Christopher Rule (A): The Mark of Leopard (Baffling Mysteries 13). Springfield, MA: Periodical House Inc., 1953.

Zehnle, Stephanie: Der Leopard spielt mit den Herrschern. ›Leopardenmorde‹ im kolonialen Afrika. In: Tierstudien 5 (2014), S. 89–102.

Filmografie

TARZAN AND THE LEOPARD WOMAN (USA 1946; R: Kurt Neumann).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Infantino, Carmine: The Land of the Leopard Men! (Charlie Chan 1). New York: Crestwood Publishing Co., 1948, S. 1. <http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/359>.

Abb. 2: Statue des Leopardenmenschen von Paul Wissaert. Foto: J. B. Burton.

Abb. 3: <http://www.erbzine.com/mag13/1382.html>.

Abb. 4: Mandel, George: Ted Crane and the Leopard Men (Exciting Comics 2). New York: Better Publications Inc., 1940, S. [3].

Abb. 5: Briefer, Richard: Drums of the Leopard Men (Jungle Comics 1). New York: Fiction House, 1940, S. 3.

Abb. 6: Briefer, Richard: Drums of the Leopard Men (Jungle Comics 1). New York: Fiction House, 1940, S. 4.

Abb. 7: Donavan, Hobart (P), Barry, Sy (W): Leopard Men (Buster Brown Comics 8). Clayton: Brown Shoe Co., 1947, S. 6.

Abb. 8: Infantino, Carmine: The Land of the Leopard Men! (Charlie Chan 1). New York: Crestwood Publishing Co., 1948, S. 2.

Abb. 9: Infantino, Carmine: The Land of the Leopard Men! (Charlie Chan 1). New York: Crestwood Publishing Co., 1948, S. 9.

Abb. 10: Reinmann, Paul: Edgar Rice Bourroughs ›Tarzan and The Leopard Men‹ [Tarzan daily #10.10–10.15]. New York: United Feature Syndicate Inc., 1949.

Abb. 11: Pratt, Hugo: Die Leoparden-Menschen des Rufidschi, in: Corto Maltese. Die Äthiopier. Übers. v. Hedda Siebel. Reinbeck bei Hamburg: Carlsen, 1982 [Originalausgabe Les Éthiopiques, 1972/3], S. 79.

Abb. 12: Pratt, Hugo: Die Leoparden-Menschen des Rufidschi, in: Corto Maltese: Die Äthiopier. Übers. v. Hedda Siebel. Brüssel: Reinbek: Carlsen, 1982 [1972/73], S. 93.

Abb. 13: Chaland, Yves (P), Le Pennetier u. Yann (W): Stählerne Herzen II. Übers. v. U. Proefrock u. Ch. Markowitz. Brüssel: Champaka Book, 1990.

1] Für Hinweise zum Leopardenmann in verschiedensten Comics danke ich ganz herzlich meinen Kolleg_innen Prof. Karl Härter, Prof. Hendrik Dorgathen und Johanna Wurz. Trotz vieler wert-

voller Auskünfte ist die Übersicht aller Comics mit Bezügen zu Leopardenmännern noch nicht komplett. Daher wird hier auf eine Bibliografie verzichtet, die (noch) nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erheben könnte. Für diesen Aufsatz wurde jedoch eine möglichst repräsentative Auswahl aus bislang 25 Comics getroffen.

2] In meinem historisch ausgerichteten Forschungsprojekt untersuche ich diesen Kolonialdiskurs in juristischen, ethnologischen und medialen Debatten. Für eine lokalhistorische Untersuchung zu den Mordfällen in Südnigeria vgl. Pratten.

3] Vgl. dazu Bockhaven sowie Couvreur, 20f.

4] Der Begriff ›Postkolonialismus‹ meint in zeitlicher Dimension zunächst das bis heute andauernde Zeitalter seit dem Ende kolonialer Staatlichkeit bzw. die Übergangsphase der Dekolonisation ab den 1960er und 70er Jahren. Im Kontext der Comic-Geschichte muss dieser Terminus aber auch als Kategorie einer geistigen Strömung verstanden werden, die sich mit Kolonisierung und Dekolonisation kritisch auseinandersetzt. Daher sind postkoloniale / postkolonialistische Comics jene, die sich nach der eigentlichen Epoche des globalen Kolonialismus kritisch mit der Kolonialzeit bzw. deren Folgen beschäftigen und an einer Dekonstruktion des kolonialen Diskurses interessiert sind.

5] Als Mischform schafften es Leopardenmann-Episoden auch als rein textliche oder illustrierte Kurzgeschichten in Comic-Hefte; vgl. Zansky / Gattuso / Rule.

6] Die Ersterscheinung erfolgte seriell bereits 1932 / 33 in *The Blue Book Magazine*.

7] Vgl. dazu Dolle-Weinkauff 2006.

8] In den zahlreichen mehr oder weniger wissenschaftlichen Reiseberichten über Afrika zwischen 1800 und 1850 wurden individuelle afrikanische Herrscher oder die eigenen afrikanischen Diener der Expeditionsgruppe als Ergänzung des Fließtextes als Individuen im realistischen Stil gezeigt. Die Afrikareisenden waren stets abhängig vom Wohlwollen der Anwohner und der Unterstützung durch die lokale Infrastruktur, was sich auch in den eher respektvollen Abbildungen widerspiegelt.

9] Diese Abbildungen suggerierten dem Betrachter eine Authentizität, die es so nicht gab und negierten die Aushandlungen, die den Akt des Fotografierens tatsächlich begleiteten: Wollten sich afrikanische Familien beispielsweise für Fotografien – deren Wert und Verwendung sie laut kolonialer Auffassung gar nicht nachvollziehen konnten – Sonntagskleidung anziehen, so verlangten Kolonialreisende unverfroren, die Frauen mögen sich doch ganz ›ursprünglich‹ mit nackten Brüsten zeigen. Vgl. dazu Tagebucheinträge des Schweizer Zoologen Walter Volz (1875–1907), der Liberia von 1906 bis 1907 bereiste – und dort auch über Leopardenmänner berichtete – und viele Dorfbewohner_innen fotografierte. Vgl. Archiv der Burgerbibliothek Bern, Msshh XXIV 136, Tagebuch 2, Eintrag vom 14.08.1906.

10] Beispielsweise verteidigen die Verlage von Hergés Werken die Kolonialismen und Rassismen immer wieder, indem sie erläutern, dass der Comic nur Vorurteile der Entstehungszeit wiedergibt.

11] Dt. »Und die ganze Welt glauben, dass richtiger Leopard sein schuldig.«

12] Dt. »Sklave.«

13] Im ›amerikanischen Stil‹ wechselten die Perspektiven hingegen stärker ab als im frankobelgischen (vgl. Becker, 8).

14] So verklagte 2011 ein kongolesischer Student den Verlag Moulinsart in Belgien erfolglos wegen dieser rassistischen Inhalte (vgl. Palandt, 23).

15] Als Prototypen für diesen ›Abenteuerrealismus‹ können die *Tarzan*-Comics sowie die Geschichten von *Prince Valliant* (seit 1937) erachtet werden.

16] Dieser Boom der Langform von Abenteuer-Comics ebbte in den 1950er Jahren bereits wieder ab – Balzer und Frahm mutmaßen, dass dieser Rückgang auf die Konkurrenz der Printmedien gegenüber dem aufstrebenden Fernsehen zurückzuführen sei (54).

17] Es kam im gleichen Jahr auch zu öffentlichen Comic-Verbrennungen und verschiedenen medial geäußerten Protestformen gegen angeblich jugendschädliche Comics (vgl. Knigge 2014, 15).

18] Wider diese Sexualisierung schwarzer Männer in ›weiß‹-rassistischen Angstphantasien zeichnete der südafrikanische Comic-Autor Anton Kannemeyer viele Geschichten im Stil der *ligne claire* von Hergé. Die Männer werden hier mit einem riesigen schwarzen Penis und in überzogener Virili-

tät gezeigt, um Klischees offen zu benennen. Vgl. Kannemeyer 2014.

19] Diese Kannibalismus-Theorie legte etwa ein ehemaliger britisch-kolonialer Richter in seinen Memoiren über die Gerichtsverhandlungen von 1912 bezüglich der so genannten Leopardenmensch-Morde in der Kolonie Sierra Leone dar (vgl. Beatty).

20] In zeitgenössischen Comics gestaltet sich dies offensichtlich komplexer, denn hier werden Wünsche nach einer körperlichen Entgrenzung des Ichs mit mehr Ambiguität und weniger normativ verhandelt (vgl. Saupe, 250).

21] Saupe konnte darlegen, dass durch materielle Inkorporation des Verspeisens auch Geheimwissen und fremde Kräfte übernommen wurden, die einen »Zugang zu einer höheren Welt« (247) ermöglichten. Auf einer so differenzierten Ebene bewegten sich die Leopardenmann-Comics der ›Abenteuer-Phase‹ allerdings nicht. Sie deuteten eine Faszination solcher Vorgänge zwar an, erstickten diese Phantasien aber sofort anhand rationalistisch-humanistischer Moralvorstellungen verkörpert durch den Helden.

22] Zur Biografie von Barry vgl. Knigge 1988, 81.

23] Vgl. zum Zeichner Knigge 1988, 259f.

24] Gabilliet stellte dazu lapidar fest: »These magazines popularized adventure novels« (13).

25] Zur ambigen Bedeutung des Leoparden für die kolonisierten westafrikanischen Gesellschaften bzw. die europäisch-westlichen Kolonialmächte vgl. Zehnle.

26] Vgl. zu dieser generellen Einschätzung Dolle-Weinkauff 2007, 132.

27] Zur Diskussion von Sprachlosigkeit subalterner Gruppen und Individuen vgl. Spivak.

28] Vgl. dazu bislang unveröffentlichte Forschungsergebnisse der Autorin sowie Zehnle 2014.

29] Neuere Aufsätze behandeln meist beide Relationierungen von Geschichte und Comic, also Geschichte als Thema im Comic einerseits sowie die Geschichte des Comics andererseits (vgl. etwa Balzer / Frahm). Oft werden Comics daher als historische Quelle für ihre Zeit, als Geschichtsparodien wie in *Asterix* und als faktualer Sachcomic gleichzeitig behandelt (vgl. Dolle-Weinkauff 2014).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor_innen

John A. Bateman und Janina Wildfeuer (Bremen)

Aufsatztitel

Layout und visuelle Komposition von Comics und Graphic Novels. Ein Annotationsschema für empirische Untersuchungen

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

John A. Bateman u. Janina Wildfeuer: Layout und visuelle Komposition von Comics und Graphic Novels. Ein Annotationsschema für empirische Untersuchungen. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 117–118. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/bateman_wildfeuer>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Layout und visuelle Komposition von Comics und Graphic Novels

Ein Annotationsschema für empirische Untersuchungen

John A. Bateman und Janina Wildfeuer (Bremen)

Das analytische Interesse an Comics, Graphic Novels und ähnlichen visuellen Medien wächst beständig, und vor allem das Interesse an empirischen Detail-Untersuchungen nimmt zu. Auch die Arbeitsgruppe Multimodale Linguistik an der Universität Bremen widmet sich diesem Fokus und konzentriert sich dabei vor allem auf Fragen nach dem Seitenlayout und der Komposition visueller Narrative. Mit dem Ziel der systematischen, empirischen Analyse einer Vielzahl von Comic-Seiten entwickeln wir in Zusammenarbeit mit Kolleg_innen von der Polytechnic University of Hongkong ein detailliertes Annotationsschema zur korpusanalytischen Aufbereitung aller bedeutungskonstruierenden Aspekte im Comic. Dem wurde bisher nur wenig Aufmerksamkeit gewidmet und es war zuletzt oft Thema kritischer Diskussionen.

Annotationsschemata stellen im Rahmen linguistischer Untersuchungen von Kommunikation seit längerem ein etabliertes Werkzeug zur Korpusanalyse linear organisierter Artefakte dar. Für räumlich organisierte Medien wie Comics dagegen sieht die Situation zunächst noch deutlich anders aus. Zwar gibt es erste Versuche zum Beispiel im Rahmen der so genannten *Comicbook Markup Language* (CBML), die verbalen Bestandteile und ihre Verteilung auf Comicseiten näher zu beschreiben, jedoch sind diese und ähnliche Ansätze noch sehr textfokussiert und lassen visuelle Informationen wie Layout und Komposition oft gänzlich außen vor.

Ziel der Bemühungen in Bremen ist es deswegen, eine zunächst qualitative Beschreibungsebene für alle semiotischen Einheiten auf der Comic-Seite zu ermöglichen, die in einem nächsten Schritt dann größere Mengen von Comic-Seiten quantitativ aufbereiten kann. Hier geht es vor allem darum, Kategorien für die unterschiedlichen Tabellen- oder Waffelstrukturlayouts zu finden sowie Überlappungseffekte von Panels oder unterschiedliche Designs des Gutters beschreiben zu können. Diese qualitative Beschreibung soll dann in einem weiteren Schritt auch ermöglichen, Verbindungen zu narrativen und anderen

Interpretationen zu leisten und die signifikante Interpretationslücke zwischen materiellen Realisierungen einerseits und kommunikativen und ästhetischen Funktionen andererseits sinnvoll zu füllen.

Ähnlich den Arbeiten der Paderborner und Potsdamer Arbeitsgruppe Hybride Narrativität steht die Erstellung einer XML-basierten Annotationssprache für die Analyse visueller Narrative im Vordergrund des Bremer Projektes. Dafür sind ein Coding-Manual und umfangreicher Leitfaden zur Nutzung des Schemas zurzeit in Erarbeitung. Eine vorläufige englische Version dieser Anleitung kann Interessierten zur Evaluierung und Kommentierung bereitgestellt werden. Für die Zukunft sind vor allem umfangreiche empirische Anwendungen des entstehenden Schemas notwendig, die wir bereits durch den Einsatz in Lehrveranstaltungen und studentischen Projekten erproben.

Hierfür sind wir offen für Kooperationen und laden Interessierte ein, das Annotationsschema gemeinsam mit uns auszuprobieren und zu diskutieren. Denkbar sind zum Beispiel gemeinsame Workshops sowie universitätsübergreifende Lehrveranstaltungen, in denen an unterschiedlichen Standorten eine größere Menge von Comicseiten analysiert und annotiert und in einer gemeinsamen Abschlussveranstaltung diskutiert wird. Literatur-, kultur- oder allgemein medienwissenschaftlich fokussierte Forschungsbereiche könnten dabei von der detaillierten Beschäftigung mit den unterschiedlichsten Bestandteilen von Comics profitieren und vor allem neue Bereiche der Comicforschung kennen lernen. Auch Kolleg_innen und Studierende aus der Linguistik oder neurokognitiven und psychologischen Forschung könnten die Ergebnisse unserer Analysen für ihre Forschungsfragen nutzen, um ein besseres Verständnis der Strukturierung und Wirkungsweise grafischer Narrative zu erlangen. Eine Zusammenarbeit auf allen Ebenen kann dann weitere Möglichkeiten für die Formulierung von Hypothesen zwecks empirischer sowie experimenteller Forschung bieten.

Projekthomepage

http://www.fb10.uni-bremen.de/bitt

Kontakt

Prof. John A. Bateman (bateman@uni-bremen.de)
Dr. Janina Wildfeuer (wildfeuer@uni-bremen.de)

The Dark Knight Returns: Again and Again

Batman-Publikationen zum 75. Jubiläum 2014 kollektivrezensiert von
Gerrit Lembke, Tristan E. Kugland und Cord-Christian Casper

»Batman and Robin will never die!«, ruft Batman in Grant Morrisons Batman-Comics in den Nachthimmel von Gotham. Und tatsächlich zeigt der Dunkle Ritter auch im stolzen Alter von 76 Jahren kaum Ermüdungserscheinungen. Drei Bat-Schlaglichter.

Präsidentschaftskandidat Jeb Bush demonstriert seine popkulturelle Volksnähe, indem er Batman als seinen Lieblingssuperhelden ausgibt. Für eine Charity-Aktion wird halb Chicago abgesperrt, um einem kranken Jungen einen Tag als ›Batkid‹ zu ermöglichen. Und im Sommer 2015 wird sich Ben Affleck in den grauen Spandex zwängen, um eine neue Phase der filmischen Fledermaus einzuläuten. Batmänner allerorten also, und kein Ende in Sicht. Doch warum eigentlich? Unsere Sammelrezension widmet sich drei Publikationen, die sich diese Frage aus ganz unterschiedlichen Perspektiven stellen: Warum ist Batman ein derart langlebiges Fan-Phänomen? Was macht Adam Wests und Burt Wards Pop-Art-Batman aus? Und ist Batman ein Mythos? Bei aller Vielfalt werden die drei Bücher von der Frage beeinflusst, was die multi-trans-hypermediale Bat-Figur im Innersten zusammenhält – oder ob sie doch nur das Resultat zerstreuter Fan-Aktivitäten ist. Die Publikationen geben natürlich keine endgültige Antwort hierauf, aber sie stellen den comicinternen Erklärungen für die Batman-Revenants – Zeitreisen! Wiederbelebung! Doppelgänger! – einige analytische Perspektiven zur Seite.

Holy Analysis! Matt Yockey blickt zurück in die 1960er

(Gerrit Lembke)

Nachdem Frank Miller in seinen Comics den ›Dark Knight‹ (1984) noch ›darker‹ gemacht und Christopher Nolan in seinen Filmen Gotham City in New York City verwandelt hat, bietet sich ein Blick zurück auf die knallbunte Bonbon-Ästhetik der 1960er an: Adam West und Burt Ward haben mehrere TV-Generationen durch ihre Verkörperung des ›dynamischen Duos‹ in der schrillen Real-Serie von 1966–68 geprägt. Der Filmwissenschaftler Matt Yockey hat sich die Serie einmal ganz genau angesehen.

Ganz im Gegensatz zu zahllosen Batman-Fans, die mit dem ›Bright Knight‹ der TV-Serie nicht viel anfangen können, empfindet Yockey Wertschätzung für ihn. Dieser Kitsch sei eben mehr als nur das, was auf der Oberfläche sicht-

bar sei, so der Verfasser. Einer einfachen Lesart der Serie stellt er deren doppelte Codierung entgegen, die es den Zuschauer_innen ermögliche, zugleich konservative Werte bestätigt zu finden als auch diese kritisch zu hinterfragen (vgl. 28). Diese Hybridität mache die Serie zu einem wichtigen Element in der Batman-Historiografie. Im ersten Kapitel widmet sich Yockey den Thematisierungen von Politik oder öffentlicher Ordnung. Diese sind zahlreich, und weder das Militär, das dem Pinguin aus mangelnder Vorsicht ein Kriegs-U-Boot verkauft, noch die Institution der Polizei oder das Amt des Bürgermeisters kommen unbeschadet davon. Während jugendlichen Leser_innen allzu penetrant staatsbürgerliche Werte nähergebracht würden (»The Constitution is the cornerstone of our great nation«, 14), müssten erwachsene Leser_innen dies als selbstironischen Kommentar auf den US-amerikanischen Konformismus der 1950er verstehen (vgl. 22).

Im folgenden Kapitel stehen die von der Serie produzierten Geschlechterbilder im Zentrum, wobei Yockey ebenso auf etwaige homoerotische Anklänge des dynamischen Duos eingeht wie auch auf die Figuren von Catwoman und Batgirl, deren Eigenständigkeit und Bedeutung nicht an die männlichen Figuren heranreichen. Besonderes Augenmerk legt Yockey auf die Besetzung von Catwoman mit der afroamerikanischen Schauspielerin Eartha Kitt. Während sich die TV-Serie STAR TREK als besonders progressiv erwies, als die farbige Uhura und Captain Kirk einander 1968 küssten, bleibt *Batman* – wie generell in der Darstellung von Frauenfiguren – traditioneller. Dass Eartha Kitt nur wenige Folgen als Catwoman zu sehen war, hat vermutlich auch damit zu tun, dass sie in der Realität wesentlich unabhängiger agierte als auf der Leinwand: Nach kritischen Äußerungen über Politik und Gesellschaft bekam sie jahrelang keine Engagements mehr in den USA.

Das dritte Kapitel setzt sich mit dem Casting auseinander, hierin zeige sich die Selbstbezüglichkeit von *Batman* und die lustvolle Künstlichkeit der Serie, die dadurch *campy* werde. Als *campy* versteht Susan Sontag in ihrem Essay *Notes on ›Camp‹* (1962) eine Kunst der Übertreibung, des Unnatürlichen, des Tricks. Was das Casting von *Batman* betrifft, hebt Yockey zwei Folgen hervor, in denen die Produzenten Dozier und Horwitz als sie selbst auftreten. In einer der Folgen danach befragt, was das Geheimnis ihres Erfolgs sei, antwortet Letzterer: der Verzicht auf *method actors* (vgl. 74). Dies ist ein deutlich ironischer Seitenhieb auf die beiden Hauptdarsteller, Adam West und Burt Ward, sowie deren übertrieben-nichtnaturalistische Art des Schauspielens, und als solcher Seitenhieb ist die Anmerkung nicht einmal sonderlich subtil. Diese Ironie wiederum so exaltiert zur Schau zu stellen und die Künstlichkeit der Serie offenzulegen, mache *Batman* zu einem Artefakt der *camp*-Kultur.

Im letzten Kapitel richtet Yockey schließlich seine Aufmerksamkeit auf das *Batman*-Merchandising und den Rollenwechsel, zu dem die Fans der Serie auf diese Weise eingeladen werden. Durch Kostüme und Masken ahmten sie das Dynamische Duo nach, sie würden gleichsam zu Batman & Robin, und indem sie den fiktionalen Kosmos durch nichtautorisierte Fortschreibungen in allen Medien (Comic, Film und Musik) erwei-

terten, würden die Konsument_innen zu Produzent_innen (vgl. 112).

Die Serie spaltet die Fans in treue Anhänger und strenge Gegner. Dieses Schicksal wird diese Monografie nicht erwarten müssen. Yockey verknüpft detaillierte Analysen einzelner Folgen mit soziokulturellen Kontextualisierungen, er zieht die Comics zum Vergleich heran, bezieht auch andere zeitgenössische Serien mit ein, befasst sich mit der Produktions- wie auch der Rezeptionsseite. So bleiben wenige Wünsche offen: Akademische Präzision trifft auf einen höchst angenehm zu lesenden Text, der einzig von Yockeys liebster Argumentationsfigur gestört wird, die Serie ermögliche zugleich das eine, aber auch dessen Gegenteil: Sie sei stets dies, aber auch das andere, *Batman* könne entweder so oder auch ganz anders verstanden werden. Dieser Gedanke, so sehr es Yockey in seiner Argumentation gelingt, ihn überzeugend zu belegen, wird stark strapaziert. Dies mag manchen stören – oder es gefällt.

Feigenblatt und Cape: Batman als Fan-Phänomen

(Tristan Emmanuel Kugland)

Ob extraterrestrische Waise vom Planeten Krypton oder zur menschlichen Superspinne mutierte, ja, richtig, Waise, ob Gottessohn aus nordischer Sage oder Supersprinter im roten Kostüm – sie alle eint, dass sie über eine oder mehrere übernatürliche Fähigkeiten verfügen und diese, mehr oder weniger zielgerichtet, im Kampf für die gute Sache und gegen die Schurken und Superschurken ihrer Welt einsetzen. Ausgeschlossen aus diesem Kreis ist der dunkle Rächer im Fledermauskostüm: Batman, so die gebetsmühlenartig wiederholte Haupterkenntnis in Liam Burkes *Batman* aus der Reihe *Fan Phenomena*, zeichnet sich eben dadurch aus, dass er über keinerlei Superkräfte verfügt und sich seine Fähigkeiten erarbeitet und antrainiert hat. Dazu Will Brooker im Vorwort:

> The heart of Batman's appeal has always been his humanity; his lack of any super-powers, and the fact that this cultural icon who walks with gods […] is no more magical than the rest of us. Batman lets us believe David Bowie's promise that we could all be heroes – or at least that we could all be Batman. (Brooker, 5)

Der Band versammelt zehn jeweils etwa zehnseitige Beiträge und eine Reihe Interviews, die unter der Überschrift »Fan Appreciation« zwischen den Beiträgen eingeschoben sind. Bereits in der Einleitung wird deutlich, dass es hier weniger um dezidiert literatur-, medien-, oder filmwissenschaftliche Analysen geht. Zwar kommen die Autor_innen aus dem Umfeld diverser Universitäten, in den hier versammelten Artikeln beschränken sie sich jedoch primär darauf, einen schlaglichtartigen Überblick über die Batman-Rezeption zu bieten. Konkret bedeutet dies, dass die Katalogisierung der mannigfaltigen *Fan Phenomena* um die Batman-Figur, etwa Inhaltszusammenfassungen von Fan Fiction oder das Zusammenfassen von Fan-Aussagen und Forumsdiskussionen, hier meist den Vorzug vor einer kritischen, abstrahierenden und theoretisch fundierten Auseinandersetzung erhält.

Der Band ist unterteilt in vier Hauptsektionen: Im ersten Teil (»Being Batman«) wer-

den identifikatorische Aspekte der Figur in den Blick genommen, jene Elemente der Charakterkonzeption, die Batmans Rolle als annähernd universell identifizierbarer kultureller Archetyp begründen. »Embracing the Knight«, die zweite Sektion, beschäftigt sich mit Fan-Fan-Interaktion in Comicläden, auf Conventions und in Foren, während im dritten Teil die Darstellung von Fandom in den Comics selbst in den Blick genommen wird. Die vierte und letzte Sektion schlussendlich konzentriert sich auf intertextuelle Verbindungen, Vorbilder und Adaptionen.

Als Stärke und Schwäche zugleich entpuppt sich im Laufe der Lektüre die inhaltlich-darstellende Ausrichtung des Bandes: Robert Deans »Being Batman: From Board Games to Computer Platforms« zeichnet die Entwicklung und verschiedenen *Re-Brandings* der Batman-Figur im Kontext der technischen Weiterentwicklung verschiedener Computerspiele nach. Bunt bebildert ist der Aufsatz zwar amüsante Lektüre, lässt jedoch eine analytische Komponente weitgehend vermissen und stellt sicherlich einen der schwächeren Beiträge dar.

Dem gegenüber stehen Artikel wie Margaret Rossmans »The Passive Case«, in dem die Autorin die virale Marketingkampagne von Warner Bros. im Vorfeld des Releases von THE DARK KNIGHT (2008) nachvollzieht und den Versuch unternimmt, diese im Kontext einer Adorno/Horkheimer-Kulturindustriedebatte zu lesen. Der grundsätzlich vielversprechende Ansatz leidet zwar darunter, dass die Autorin es versäumt, aktuellere theoretische Diskussionen zu der Verknüpfung von (viralem) Marketing, Fankultur und (konsum-)kritischer Theorie aufzunehmen. Der Begriff der Kulturindustrie bleibt so leider auf seine, fast schon Allgemeingut gewordene, Kritik der Produktion von Konformität reduziert. Gleichzeitig gelingt es Rossman dennoch mit (oder vielleicht sogar eben wegen) diesem reduzierten theoretischen Rüstzeug, die Dynamik im Verhältnis zwischen dem Studio und der, mehr oder weniger organisierten, Fanbase, abzubilden und das Evozieren des Bildes aktiv partizipierender Fans als erfolgreiche Marketingstrategie (und das Verhältnis Studio-Fans damit als weiterhin grundsätzlich klassisch hierarchisch strukturiert) zu entlarven. Aktualisierte und genauere theoretische Grundlagen und eine umfangreichere Diskussion des Themas bleiben in der vorliegenden Form allerdings leider Desiderat.

Im Rahmen der eher populärwissenschaftlichen Ausrichtung des Bandes kommt auch den Interviews eine zwiespältige Rolle zu: Sicherlich ist es gerade für den geneigten Batman-Aficionado interessant zu erfahren, wie sich Michael E. Uslan, Produzent aller Batman-Filme seit Tim Burtons Adaption, bei der Premiere von THE DARK KNIGHT RISES (2012) gefühlt hat, oder dass Seamus Keane und seine Verlobte Alison in einem Batman- bzw. Catwoman-Kostüm in Las Vegas geheiratet haben. Dem Vorhaben der *Fan Appreciation*, unter dem die Interviews in dem Band versammelt werden, wird somit zur Genüge Rechnung getragen. Diese amüsanten Kuriositäten können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass in den Interviews primär repetitiv die eingangs erwähnte Menschlichkeit Batmans, seine gegenüber anderen Super-

helden defizitäre biologische Grundausstattung, in verschiedensten Ausformulierungen, als intuitive Erklärung für die andauernde Beliebtheit der Figur herangezogen wird. Der Band erweckt hier den Eindruck einer, trotz unterschiedlicher Ausprägungen der inzwischen traditionsreichen Figur Batman (die natürlich trotz anderslautendem Titel das eigentliche Phänomen bleibt), überraschend einheitlichen Haltung zeitgenössischer Fans zu Batman. Dies ist, gerade in der vorliegenden Mischung von Interviews und Artikeln, überwiegend gut lesbar und einigermaßen unterhaltsam; als Programm für einen Sammelband zum Thema ›Batman und Fans‹ bleibt dies jedoch trotz einiger akademischer Feigenblätter (Adorno / Horkheimer) und eines sicherlich nicht exklusiv akademischen Zielpublikums dürftig. *Fan Phenomena. Batman* hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck.

Batmans Seele und die Sehnsucht nach Ordnung

(Cord-Christian Casper)

Als einen Tintenfleck auf hellem Grund zeichnete Chris Burnham jüngst den dunklen Ritter Gothams, der zuvor von einer Schurkin zu Boden gestreckt worden war. Wie ein Rorschach-Test legt das Panel nahe, dass die Reaktion auf die abstrakte Bat-Form mehr über die Beobachter_in als über Batman aussagt. Dessen unveränderliche Charakteristika sind es, denen Alex M. Wainer in *Soul of The Dark Knight* in Comic und Film nachspürt: Wainer begibt sich auf die Suche nach dem mythischen Substrat der Comicfigur, die es aus den unzähligen Inkarnationen des Fledermausmannes abzuleiten gilt. Über Burnhams Vexierbild kommt der Band dabei nicht hinaus: *Soul of the Dark Knight* bietet eklektische Einzelbeobachtungen statt mythischer Archetypen.

Für Wainers Bestimmung des Batman-Mythos in der ersten Hälfte des Buches ist das Medium ›Comic‹ entscheidend: Der Autor versucht sich nach einer Begriffsbestimmung des Mythos an einem kursorischen Überblick über die wichtigsten Phasen in Batmans vierfarbiger Publikationsgeschichte von der Golden Age bis *The Dark Knight Returns* (1986); neuere Versionen bleiben in dieser pflichtschuldigen Aufzählung bekannter Wegmarken unberücksichtigt. Dualität, Liminalität und Maskierung werden anschließend als feste Bestandteile des Batman-Mythos identifiziert. Deren Funktion beschreibt der Autor mit verschiedenen Synonymen, die sich unter der Rubrik ›Ordnungsstiftung‹ zusammenfassen lassen: »Batman is ›about‹ certain societal concerns entailing the problem of crime and chaos« (70). Batman bietet Bedeutung in einer wirren Welt: Diese Funktion könne der Superheld in grafischen Erzählungen am besten erfüllen. Somit ist die zweite Hälfte des Buches der Frage gewidmet, inwiefern der Comic das mythische Medium par excellence darstellt und ob diese Eigenschaften unversehrt in die Film- und Fernsehadaptionen hinübergerettet werden können (Spoiler: Sie können, aber nur in ausgewählten Adaptionen, die Wainer besonders gefallen). Der Comic bleibt Dreh- und Angelpunkt der Suche nach dem Mythischen: Durch »iconic abstraction and closure« (161) könne Batman

vor allzu unmythischem Realismus bewahrt werden. Die Suche nach der *Soul of The Dark Knight* wird im Abschlusskapitel zu einer Suche nach der ›*soul of comics*‹.

Ein Mythos im strengen Sinne ist Batman für Wainer nicht: Dieser Begriff bleibt klassischen Erzählformen vorbehalten. Der Autor ist auf der Suche nach »the mythic« (7), sprich mythosähnlichen Elementen, die von populären Texten aufgerufen werden können. Im ersten Kapitel versucht er sich an einer Definition dieses Mythischen. In dem breiten Spektrum strukturalistischer, psychologischer, philosophischer und politischer Ansätze, das Wainer eröffnet, mag er sich dabei nicht recht auf eine Lesart festlegen: »This book's discussion is influenced to some degree by all four approaches to myth« (26). Dennoch nimmt er das Mythische immer wieder in Anspruch, um jedwede Beobachtung wiederkehrender Bat-Topoi als ahistorische Universalität aufzuwerten. Auf die Terminologie in *Soul of the Dark Knight* trifft zu, was Plumpe 1979 an dem Mythosbegriff kritisiert: Seine Suggestivkraft sei »Indiz einer vermeintlichen Sinnfülle, die sich semantischer Beliebigkeit verdankt« (Plumpe, 240). Für Wainer ist das Mythische vor allem gut und wichtig. Um die positiven Effekte des »myth-like«-Status (103) seines Helden zu bestimmen, greift der Autor auf religiös-konservative Thesen von Chesterton, Tolkien und insbesondere C. S. Lewis zurück. Mit Letzterem argumentiert er, dass Comics wie andere Formen von »sensational fare« Quelle von »awe, wonder, and meaning« (28) seien, die der Leserschaft ansonsten verwehrt blieben. Der Mythos des Helden erfülle ein kollektives Bedürfnis nach »Transzendenz« (165), das besonders durch populäre Comics gestillt werde: Motive, die vom Lesepublikum gewünscht werden, stünden grundsätzlich unter Mythosverdacht.

Sein etwas diffuser Begriff des Mythischen erlaubt es Wainer dabei, weitreichende Annahmen auf die Leserschaft zu projizieren, die sich Monat für Monat nach Gotham versetzt. Während Batman das Chaos in Form des Joker bekämpfen kann, konfrontiere uns das reale »modern life« mit unübersehbarem »social chaos« (73). Wainer führt die üblichen Verdächtigen reaktionärer Panik an: »car-jackings, serial killings, physical and sexual abuse, and more recently, terrorist bombings of public places« (ebd.). Obwohl der Autor politische Lesarten ablehnt, integriert *Soul of the Dark Knight* den Superhelden damit in eine politische Narration: Batmans Vigilantismus spiegelt die Wünsche der überforderten Leserschaft nach Recht und Ordnung wider und stemmt sich einer entfesselten Moderne entgegen. Dass diese Funktion eine unhinterfragte Prämisse bleibt, tritt umso mehr hervor, wenn sie den Autor zu einfach gestrickten Analogien verleitet. Der Kampf gegen das Verbrechen steht für den Kampf gegen das Verbrechen – für diese tautologische Erkenntnis wären das Referat verschiedener Mythoskonzepte, der Abriss der Publikationsgeschichte und die abschließende Adaptionstheorie nicht notwendig gewesen.

Für Roland Barthes hat der Mythos – auch derjenige des Superhelden – eine ideologische Funktion:

> Er beseitigt die Komplexität der menschlichen Handlungen, verleiht ihnen die Einfachheit der Wesenheiten, unterdrückt jede Dialektik […]; er organisiert eine Welt ohne Widersprüche, weil ohne Tiefe. (Barthes, 296)

Für Wainer ist es umgekehrt: Gerade der Mythos sei es, der einer verflachten modernen Kultur ihre verlorene Tiefe zurückgebe: »A debased culture devalues its ties to traditional cultural roots« (170). Der Superheld stellt verlorenen Sinn wieder her: Um diesen hehren Anspruch zu erfüllen, muss jede Batman-Darstellung auf Höheres verweisen, auf grundlegende Bedürfnisse nach sozialer Ordnung und zeitlosen Werten: »The mythopoetic expresses that which transcends the prosaic or materialistic« (81). Es fällt schwer, Wainer in diese äußerst vagen transzendenten Sphären zu folgen, zumal die Analyse des Bat-Mythos im dritten Kapitel dem eigenen Anspruch nicht gerecht wird. Ein exemplarischer Argumentationsgang: Die namensgebende Fledermausverkleidung Bruce Waynes gilt Wainer als Anzeichen eines liminalen »state of conflicting categories« (58) mit Anleihen an klassische und christliche Mythen. Liminalität müsse, folgert Wainer, ein mythisches Charakteristikum sein, nach dem sich die Leserschaft sehne. Die Unbestimmtheit dieser Assoziationen steht in Kontrast zu dem Pathos, mit dem uns Wainer versichert, dass sie Ausdruck universeller Bedürfnisse – »thin shadows of mythic substance« (172) – seien.

Die titelgebende Suche nach der Seele des Dunklen Ritters führt der Autor in der zweiten Hälfte anhand der vielfältigen medialen Inkarnationen Batmans fort. Wainers Urteil ist deutlich: Film und Fernsehen werden dem Superhelden-Mythos nicht gerecht. Die Adaptionen scheitern an ihrer Spezifik, denn im Gegensatz zum abstrahierten Cartoon-Zeichen geben ›fotografische Bilder‹ die »generalized nature of his fight against crime« (140) nicht angemessen wieder. Die anfangs aufgeführten Kategorien des Batman-Mythos (etwa Dualität, Liminalität und Maskierung) tauchen kaum mehr auf. Stattdessen versucht Wainer, ein basales Medienmodell zu plausibilisieren: Comics seien geeignet, Mythisches darzustellen, da sie durch Abstraktion und *closure* die Vorstellungskraft der Betrachter_in erforderten. Der Realismus, den Wainer dem Film qua Medium zuspricht, sei dem Mythischen dagegen abträglich – die Darstellung elfischer Mythenfiguren im LORD OF THE RINGS samt spitzer Plastikohren würde Tolkiens Mythopoetik gänzlich verfehlen. Diesem Kontrast zwischen filmischer Detailfülle und mythischer Abstraktion geht Wainer in unstrukturierten Zusammenfassungen einzelner Adaptionen nach. Während Comics mythisches Heldentum glaubwürdig erscheinen lassen, komme die Filmzuschauer_in laut Wainer nicht über die Gummitextur der jeweiligen Bat-Kostümierungen hinweg. Mythisch ist das alles nicht, wenn man diesem schematischem Medienvergleich folgt. Einzig Christopher Nolans Batman-Trilogie findet als »[r]ationalized Myth« (144) seine Zustimmung. Mit den realistischen Mitteln des Films gelinge es dort, ein Äquivalent zu der mythischen Symbolik des Cartoon-Zeichens zu schaffen. Bales grimmiger Batman sei plausibel und könne die Zuschauer_innen wie auch die Bewohner_innen Gothams von Recht und Ordnung überzeugen: Mythen, versichert uns Wainer, sind eine ernsthafte Angelegenheit.

Die besondere Mythosaffinität sequenzieller Bilder versucht Wainer in seinem Schlusskapitel zu systematisieren. Soweit er

das Mythische als formalen Effekt statt als apodiktische Behauptung greifbar macht, ist dieser Ansatz der vielversprechendste des Bandes. Um das mythopoetische Potenzial des Mediums zu belegen, greift Wainer auf Scott McClouds Analyseinventar aus *Understanding Comics* (1993) zurück. Für den Autor ist McClouds Werk das letzte Wort zum Comic – neuere Theorien bleiben weitgehend unberücksichtigt. Hauptsächlich bezieht sich Wainer auf McClouds Skala der ikonischen Abstraktion, die von realistischer Darstellung bis zur abstrahierten Cartoon-Zeichnung reicht. Je ikonisch abstrakter die Figur, so Wainers Lesart McClouds, desto mythischer wirke die Darstellung Batmans. Diese Skala wird mit Northrop Fryes *Anatomy of Criticism* kombiniert, mittels derer Narrationen auf einer Skala angeordnet werden können, die von Naturalismus bis Mythos reicht. Wainer kombiniert diese beiden Modelle zu einer »Scale of Mythic Design« (165), deren diagrammatische Einordnung verschiedener Batman-Versionen wissenschaftliche Präzision suggerieren soll. Für die Einzelanalysen erweist sich die Skala allerdings als wenig hilfreich – vielfach werden die Eigenschaften, die McCloud dem Cartoon zuschreibt, schlicht mit dem Mythischen gleichgesetzt: »loss of such detail ›makes room‹ for the reader to impute cued meaning for that icon« (116). Dem »cued meaning« sind bei Wainer enge Grenzen gesetzt: die als homogen dargestellte Leserschaft – »young males« – sieht in dem abstrahierten Batman-Gesicht immer wieder dieselben konstanten Eigenschaften: »crime, disorder, injustice, and vengeance« (166). Wainers *scale* fällt in den Einzelanalysen weit hinter McCloud zurück. *Understanding Comics* zeigt vielfältige Möglichkeiten auf, Grade ikonischer Abstraktion narrativ zu funktionalisieren; Wainer geht es dagegen nicht um Möglichkeiten der Darstellung, sondern letztlich um die Unterscheidung besserer (weil mythischer) und schlechterer (oder zumindest einseitig narrativer, nichtmythischer) Darstellungen. Ein mittlerer Grad der Abstraktion, wie er in der *Animated Series* zu finden sei, stellt dabei gemäß Wainers impliziter Poetik die ideale Verbindung von Charakter und Medium dar: Der animierte Batman fängt die archetypische Bat-Substanz ein, die von historischer Variation unberührt bleibt. Für den Autor ist die Seele, der mythische Kern des dunklen Ritters, eine statische Position zwischen Realismus und Abstraktion.

Mythos ist in Wainers Lesart des Bat-Tintenflecks weniger Analysekategorie als Behauptung: Wer nicht ohnehin daran glaubt, dass wir uns in unserer angeblich chaotischen Moderne nach ordnungsstiftendem Sinn sehnen, wird durch *Soul of the Dark Knight* kaum eines Besseren belehrt. Der unsystematische Text mit seinen Verallgemeinerungen, umständlichen Handlungswiedergaben und zahlreichen Abschweifungen ist kein überzeugendes Plädoyer dafür, sich an der Suche nach mythischer Transzendenz zu beteiligen.

Bibliografie

Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Übers. v. Horst Brühmann. Berlin: Suhrkamp, 2010.

Plumpe, Gerhard: Das Interesse am Mythos. Zur gegenwärtigen Konjunktur eines Begriffs. In: Archiv für Begriffsgeschichte 20 (1976), S. 236–253.

Batman

Matt Yockey
Detroit: Wayne State Univ. Press, 2014
160 S., 19,90 US Dollar
ISBN 978-0-81433-818-6

Fan Phenomena. Batman

Liam Burke
Bristol: Intellect Books, 2013
178 S., 15,50 GBP
ISBN 978-1-78320-017-7

Soul of the Dark Knight

Batman as Mythic Figure in Comics and Film

Alex M. Wainer
Jefferson, N. C.: McFarland, 2014
198 S., 40,00 US Dollar
ISBN 978-0-78647-128-7

Lesbare Bilder – die Geburt des Comics aus der Kunst der Linie

The Origins of Comics rezensiert von Jan Roidner

Thierry Smolderen untersucht in *The Origins of Comics* die Entwicklung hybrider narrativer Konzepte bei William Hogarth und Rodolphe Töpffer. Ausgehend von moralischen Bilderzyklen und der anti-klassizistischen Ästhetik des komischen Romans bilden sie, inspiriert von der modernen illustrierten Bildpresse, die Grundlage für die Geburt des modernen Comic-Strips um 1900.

Thierry Smolderens *The Origins of Comics* liefert einen wichtigen Beitrag zur Vor- und Frühgeschichte des abendländischen Comics. Die französische Originalausgabe *Naissances de la bande dessinée* erschien bereits 2009. Durch die englische Übersetzung dürfte die Studie nun auch bei einem breiteren Publikum Beachtung finden. Smolderen ist als Szenarist zeitgenössischer frankobelgischer Comics (*Gipsy*, *McCay*, *Ghost Money*) und Lehrstuhlinhaber an der École européenne supérieure de l'image in Angoulême (EESI) dem Medium als Macher wie auch als Theoretiker verbunden.

Wie der Untertitel der Publikation signalisiert, behandelt sie in insgesamt acht Kapiteln einen Zeitabschnitt vom frühen 18. Jh., über die für das neue Medium bahnbrechenden Arbeiten von Rodolphe Töpffer, die Entwicklung der Massenpresse im 19. Jh., bis zu den Anfängen des sogenannten *Platinum Age of Comics*. Smolderen untersucht die grafischen Bildzyklen von William Hogarth, das Phänomen Graffiti und Strichmännchen als Ausdruck anti-klassizistischer Kunst um 1800, die Bildergeschichten Töpffers, die Rolle des Genres im entstehenden Zeitungsmarkt ab 1850, chronofotografische Experimente von A. B. Frost, die Entwicklung der Sprechblase und schließlich die amerikanischen Sonntagszeitungsstrips wie *Yellow Kid* von Richard F. Outcault und *Little Nemo* von Winsor McCay. Obwohl die Kapitel chronologisch angeordnet sind und der Autor immer wieder beziehungsreiche Querverweise liefert, lässt sich jedes einzelne mit großem Erkenntnisgewinn auch als Einzelfallstudie rezipieren.

Der Anfang von Smolderens Untersuchung ist nicht zufällig gewählt: »By returning to Hogarth's work, we can observe the defining moment when the prehistoric of comics intersected with that of literature and the modern press« (3). Damit ist der Ansatz der Studie skizziert: Smolderen lokalisiert die Quellen des modernen abendländischen Comics im Zwischenfeld des komischen englischen Romans (Sterne, Fielding, Thackeray), des moralischen

Bilderzyklus' und der Entwicklung der modernen illustrierten Bildpresse – maßgebliche Magazine waren *The Graphic*, *Illustrated London News*, *Harper's Weekly* oder *L'Illustration*.

In den fünf Bildzyklen des Malers und Grafikers William Hogarth – genauer werden *A Harlot's Progress* (1732) und *A Rake's Progress* (1735) analysiert – erkennt Smolderen die Konstituierung eines für die damalige Zeit neuartigen narrativen Konzepts. Im Unterschied zu bisherigen Auffassungen über die Anfänge des abendländischen Comics datiert er damit die wesentliche Pionierleistung für den modernen Comic bereits ins frühe 18. Jh. Im Gegensatz zu der in der Forschung nicht unumstrittenen, aber vielfach rezipierten Definition von Scott McCloud, der in der Folge von Will Eisner die Sequenzialität des Comics als charakteristische Eigenschaft des Mediums ausmacht, begreift Smolderen in der Folge von Roland Barthes alles Gezeichnete zunächst als eine Art *écriture*, deren spezifische Grammatik und Rhetorik es in einem Akt des Lesens – wozu für ihn auch das Betrachten von Bildern zählt – zu dechiffrieren gilt. Dieser vielfach verschlüsselten *écriture* nähert er sich, inspiriert vom *new historicism* (Stephen Greenblatt) und den *cultural studies* (Clifford Geertz), mit der Methode des *close reading*. Im Zusammenhang mit den grafischen Bildzyklen Hogarths, die er medienspezifisch als erste Form der *novel in prints* versteht, spricht Smolderen von *readable images*. Diese Zyklen sind hinsichtlich der Gesten ihrer Figuren an *tableaux vivants* angelehnt und gleichen aufgrund der Komplexität der Bildereignisse modernen Wimmelbildern. Sie produzieren einen ›swarming effect‹, der den Betrachter ins Bild hineinzieht, wirken also immersiv. Als Hybrid zwischen Literatur und Presse bilden die vielfach reproduzierten moralischen Bilderzählungen die entscheidende Wurzel für die Entstehung des modernen Comics. Der Autor weist auf die enorme Bedeutung einer vom Geschmack des Klassizismus befreiten anti-akademischen Linienführung – von Hogarth *line of beauty* genannt – hin, deren Einfluss vermittelt über Töpffer noch in den Arbeiten Outcaults und McCays vorzufinden ist. Die Handhabung der freien Linie bildet die *conditio sine qua non* des Comics als Strichkunst. Theoretisch findet sich dieses Konzept in Hogarths Abhandlung *The Analysis of Beauty* (1753) niedergelegt, die es für eine noch zu schreibende Geschichte der Ästhetik des Comics zu entdecken gilt.

Bei Rodolphe Töpffer entwickelt sich nach Smolderen eine zweite Form der *novel in prints*. In diese seien in Erweiterung des Hogarth'schen Erzählkonzepts mit ihrer ironisch-satirisch ins Bild gesetzten Technik- und Fortschrittskritik frühe Erfahrungen der industriellen Revolution, ästhetisch vor allem aber die Kunstauffassung der Romantik, mit ihrer Präferenz des Ursprünglich-Primitiven und des Arabesk-Grotesken, sowie der Triumph der englischen Karikatur (Cruikshank, Rowlandson) maßgeblich eingeflossen. Smolderen bezeichnet diesen Typus auch als »arabesque novel«. Neben dem in der Forschung geläufigen Hinweis auf den Einfluss von Lessings Schrift *Laokoon oder über die Grenzen der Mahlerey und Poesie* (1766) zum Verhältnis von Bild- und Schriftkunst entdeckt Smolderen die Bedeutung der Abhandlung *Ideen zu einer Mimik* (1785) des Berliner Aufklärungsphilosophen Johann Jakob Engel im Rahmen von Töpffers Semiotik der Körpersprache. Töpffers satirische Bildgeschichten distanzieren sich kritisch von Lessings Verdikt, die

Poesie sei der Malerei letztlich aufgrund ihrer Möglichkeit, fortschreitende Handlungen in der Zeit darzustellen, überlegen. Töpffer habe in seinen Geschichten den Begriff der fortschreitenden Handlung (*action*) aufs Vielfältigste karikiert, was von Smolderen zugleich als eine Kritik an der Fortschrittsmetapher des 19. Jh. gelesen wird. In seinen *arabesque novels* habe Töpffer gängige Ausdrucksmittel des modernen Comics bereits vorweggenommen und nebenbei an seinen grotesken Charakteren noch eine explizite Theorie der Stupidität (»sequential stupidity«, 82) mit Langzeitwirkung auf den Comic und das Kino (*Krazy Kat, Jimmy Corrigan*, Buster Keaton) konzipiert.

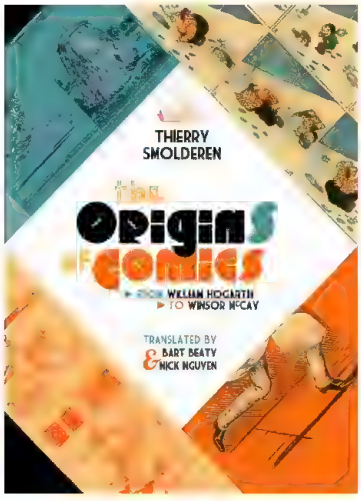
Der dritte Typus der *novels in print* – repräsentiert durch die Form der deutschen Bildgeschichte (*Fliegende Blätter*), wie etwa bei Wilhelm Busch – wird leider nur kurz gestreift, vermutlich weil er durch seine Abhängigkeit von Kinderreimen, Legenden, Märchen und Volkssagen für Smolderen weniger auf lesbare Bildkonzeptionen und -traditionen, sondern orale Erzählformen zurückgeführt wird.

Für die weitere Entwicklung des modernen Comics ist neben der stilistischen Prägung durch Hogarth und Töpffer sowie den narrativen Konzepten der *novels in print* vor allem die Entwicklung der modernen Massenpresse mit ihrem aus ökonomischen Gründen ständig wachsendem Bedürfnis nach neuen Bildergeschichten entscheidend. In drei aufschlussreichen Kapiteln zeigt Smolderen, wie der Comic zunächst durch den Medienwechsel, d. h. vom arbeitsaufwendigen Stich hin zu einem Massenprodukt der automatisierten Printindustrie, später durch die Rezeption und Modifikation der revolutionären audiovisuellen Techniken gewissermaßen zum ästhetischen Labor der neuen Künste wird. Die neue Form entwickelt sich in zwei verschiedenen Umfeldern: zum einen in den seriösen illustrierten Wochenmagazinen, zum anderen in humoristischen Blättern. Neben dem spezifischen Zeitungsformat sind Serialität und Fortsetzungscharakter lange Zeit prägend für die gedruckten Bildgeschichten. Töpffers Bildsprache war das perfekte Vehikel, um die Notwendigkeiten der Presse und die Bedürfnisse der Leser_innen zusammenzubringen. Inhaltlich finden sich die Spuren seiner satirischen Darstellung der industrialisierten Welt und ihrer Automatisierungsprozesse noch in den Comics von George Herriman, Frank King oder Cliff Sterrett. In der Phase der Konkurrenz der Zeitungskonzerne um die Gunst der Leser_innen werden viele Cartoonist_innen zu regelrechten Stars des Betriebs und sorgen so für eine frühe Anerkennung des neuen Mediums. Hinsichtlich der simulierten Darstellung von Bewegung zeigt Smolderen, wie sich die Rezeption neuer visueller Medien wie Fotografie, Chronofotografie (Eadweard Muybridge) oder des frühen Animationsfilms durch die Zeitungsillustrator_innen auf die Ästhetik des modernen Comics auswirkt, wobei dieser selbst wiederum durch seine symbiotische Beziehung zur Ästhetik des Films zum wichtigen Eckstein der Massenmedienkultur des 20. Jh. wird. Vor allem die in Deutschland bislang kaum gewürdigten Comics von A. B. Frost zeigen nachdrücklich, wie die Darstellung von Handlungsabläufen – bis hinein ins Layout, zum Beispiel die Verwendung gleichförmiger Panelraster – durch die Chronofotografie Muybridges und dessen aufgezeichnete Segmentierung verschiedener Bewegungsphasen inspiriert wird. Die Simu-

lation von Audiovisualität auf Papier untersucht Smolderen an der Entwicklung vom bloß etikettierenden Spruchband hin zur Sprechblase (*speech balloon*). Erst mit ihr erfindet der Comic eine echte Rede mit Äußerungsakten und Sprechhandlungen, die Figur und Handlung im erzählten Raum beziehungsweise in der Zeit miteinander synchronisieren. Die entscheidende Innovation wird zwar in Outcaults *Yellow Kid* vorbereitet, findet ihren Durchbruch – von Smolderen als »audiovisual stage on paper« (146) bezeichnet – aber erst um 1900, dreißig Jahre vor der Erfindung des Tonfilms, in den Strips von James Swinnerton und Frederick Burr Opper.

Als größten Meister seiner *tour d'horizon* des *Platinum Age* feiert Smolderen Winsor McCay (»The Last Baroque«, 149f.), in dem die heroische Phase des Comics ihren Höhepunkt und Abschluss findet, weil er fundamentale Dichotomien der frühen Comic-Tradition überwindet (»academic versus comic art, creation driven by institution versus creation driven by attraction«, 157). Vor allem sein *Little Nemo in Slumberland* führe noch einmal eindrucksvoll alle Möglichkeiten beziehungsweise die Formenvielfalt des neuen Mediums vor. Als Pionier des Animationsfilms markiert McCay in persona die enge Wechselwirkung von Comic- und früher Kinoästhetik.

Smolderens opulente Studie – die erlesene Auswahl und die vorzügliche Reproduktion der Bildbeispiele sind besonders hervorzuheben – unternimmt eine eindrucksvolle Neuvermessung der Entstehungsgeschichte des Comics und zeigt zudem ihren großen Einfluss auf die Entwicklung der übrigen modernen Bildkünste. Wer derzeit über Fragen zur Ästhetik, Narratologie, Stilistik, Ökonomie oder Soziologie des aktuellen Comics forscht, muss diesen luzide geschriebenen Band zur Kenntnis nehmen, denn der Comicarchäologe Smolderen fördert Schätze und Einsichten zutage, deren Bedeutung bis hin zu den avancierten Arbeiten zeitgenössischer Künstler wie Chris Ware, Seth, Daniel Clowes oder Joann Sfar und Jason reicht. Der Band ist ein intellektueller und ästhetischer Genuss, der dem hybriden Charakter seines Gegenstands auf Text- und Bildebene jederzeit gerecht wird.



The Origins of Comics
From William Hogarth to Winsor McCay

Thierry Smolderen
Ins Engl. übers. v. Bart Beaty u. Nick Nguyen
Jackson: University Press of Mississippi, 2014
168 S., 50,00 US Dollar
ISBN 978-1-61703-149-6 (Hardcover)
ISBN 978-1-61703-909-6 (eBook)

»Herrlich spinnerte Szenarien«

Der Comic – Geschichte, Stile, Künstler rezensiert von Barbara Eder

Mit Klaus Schikowskis *Der Comic – Geschichte, Stile, Künstler* stellt eine weitere, überblicksartig angelegte Comic-Historie die Behauptung in Frage, dass im deutschsprachigen Raum keine Comicwissenschaft existiere. Ist das noch nötig?

Über die Schwierigkeit des Versuchs, eine Kulturgeschichte des Comics zu schreiben, ist der Autor, ehemals Redakteur der Fachzeitschrift *Comixene* sowie stellvertretender Programmleiter von Carlsen, sich von Beginn an bewusst. Im Vorwort bezeichnet Schikowski sein Unterfangen nicht einfach nur als komplex, sondern als »nahezu unmöglich« (10):

> Es gibt kaum eine andere Kunstform, die sich gleichermaßen dem Zugriff entzieht und sich so wenig festlegen lässt. Es gibt keine schrittweise, sich aufbauende Entwicklung, im Gegenteil. Fast abgeschottet von den anderen Künsten hat sich die Form des Comics quasi selbst entwickelt. (ebd.)

Auch aufgrund dieser relativen Autonomie legt Schikowski eine Geschichte des Comics abseits von disziplinären Fixierungen und terminologischen Engpässen frei; am Ende des Buches findet sich ein Glossar mit Erläuterungen zu den sparsam und zugleich gezielt verwendeten Fachbegriffen.

Obgleich Entwicklungen im Bereich der visuellen sequenziellen Kunst nur selten diachron verliefen, gelingt es dem Autor, die wesentlichsten Aspekte der Comic-Geschichte des 20. Jh. in acht und jene des 21. Jh. in je fünf Kapiteln in eine chronologische Abfolge zu bringen. Schikowski ordnet das Material nach nationalen und generischen Aspekten: Während im ersten Unterkapitel die Emanzipation des amerikanischen Comics vom sonntäglichen Supplement hin zum eigenständigen Genre – so etwa dem Funny, dem Abenteuer-Comic und dem Comic Book – ausgeführt wird, wird in drei weiteren Kapiteln auf die Entstehung des frankobelgischen, deutschen und japanischen Comics gesondert eingegangen. Gepaart sind diese Ausführung mit Unterkapiteln zur länderübergreifenden Entstehung bestimmter Genres – etwa Superhelden-Comics, Underground Comix, Graphic Novels und Alternative Comics.

Dem zweiten Teil des Buches geht die Behauptung voraus, dass die im 21. Jh. entstandenen Werke der grafischen Erzählkunst nicht länger einzelnen Comic-Traditionen zugeordnet werden können. Schikowski spricht von globalen Comics, die sowohl ästhetisch als auch inhaltlich keine nationalen Barrieren mehr kennen. In den Kapiteln »Ein Land namens Erinnerung« und »Erzählen ohne Grenzen« sucht der Autor in Rekurs auf die Graphic Memoirs von Marjane Satrapi und die transnationalen Reportagen von Joe Sacco nach Erklärungen für die gegenwärtige Tendenz zum entgrenzten Erzählen, im Kapitel »Digitale Comics und

Webcomics« bringt er die mit der Entstehung von Comic-Blogs und Internet-Skizzenbüchern einhergehende Verschiebung der Comic-Produktion in den virtuellen Raum mit gesellschaftlichen Globalisierungstendenzen in Verbindung. Erwähnenswert sind in diesem Zusammenhang auch die in einem eigenen Kapitel behandelten, transnationalen Kooperationen zwischen asiatischen und europäischen Comic-Künstler_innen, die vielfach zu intermedialen Synergien geführt haben – so etwa im Fall von Barus Hybrid-Manga *Autoroute de Soleil*.

Bemerkenswert an Schikowskis Zugang ist die Art und Weise, wie dieser Theorie und Empirie miteinander in Einklang bringt. Der Autor verfügt nicht einfach nur über das Handwerkszeug des Comic-Historikers, sondern auch über das Vermögen, Bildgeschichten zu kontextualisieren und zu interpretieren. Seinen Beschreibungen – das Buch enthält 55, im Verhältnis zum beschriebenen Material eher spärlich gesäte Abbildungen in Graustufen – geht das Wissen um das historisch wechselhafte Verhältnis von Schrift und Bild im Comic voraus. Schikowski irrt jedoch, wenn er eine Verschmelzung beider Medien um 1910 konstatiert: Zwar sind diese mit Lessings Deutung der Laokoon-Gruppe im Bereich der akademischen Stilgeschichte oft getrennt voneinander behandelt worden; in der populären Kunst des 19. Jh. – so etwa in der Art Nouveau, der Plakatgestaltung und der Kinderbuchillustration – haben Schrift und Bild immer schon zusammengehört. Dementsprechend romantisiert auch Schikowski, wenn er das im Comic immer schon Vereinte erst zu Beginn des 20. Jh. zusammenfallen sehen will.

Schikowskis tiefes Verständnis für sein Material gleicht die dürftigen Verweise auf Sekundärliteratur ebenso wenig aus wie das Fehlen einer Methodologie. Für ein Werk wissenschaftlicher Provenienz wäre dies zwingend erforderlich, eine populärwissenschaftliche Studie hingegen kommt ohne Kanonisierung von einem der zahlreichen Ansätze aus dem Bereich der akademischen Comicforschung aus. Ganz im Sinne einer Fortführung von Andreas C. Knigges *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer* hat Schikowski eine allgemein verständliche Geschichte des Comics geschrieben, die mit ihrem Material so empathisch verfährt wie ein leidenschaftlicher Sammler. Sie kann nicht nur, sie soll sogar Platz für die Rede von »herrlich spinnerte[n] Szenarien« (49) lassen.

Der Comic
Geschichte, Stile, Künstler

Klaus Schikowski
Stuttgart: Reclam, 2014
293 S., 22,95 Euro
ISBN 978-3-15-010839-0

Comic meets Literatur

Comic und Literatur: Konstellationen rezensiert von Gerrit Lembke

Monika Schmitz-Emans hat ein Buch über *Comic und Literatur* vorgelegt: Typus ›Sammelband‹. Diese leiden häufig an denselben Krankheiten und erfordern stereotype Besprechungen mit geradezu kanonischen Kritikpunkten: Es handele sich um eine fragwürdige Auswahl an Aufsätzen von sehr unterschiedlicher Qualität, und vorangestellt sei ein Vorwort, das sich bemüht, die Texte mit einem roten Faden zu würgen. Aber wäre dieses Buch damit gerecht beschrieben? Nein.

Die Herausgeberin, Monika Schmitz-Emans, unterscheidet in ihrem Vorwort drei Konstellationen, um den Gegenstand zu strukturieren. Sie führt zunächst aus, was sie als ›Transferprozesse‹ verstanden wissen möchte: Diese lägen bei Comics vor, die »literarische Texte, Plots und Figuren« (2) adaptieren und so den Medienwechsel vom Text in die Bildgeschichte vollzögen. Die *Classics Illustrated* sind ein oft gewähltes Beispiel hierfür, aber ohne große Anstrengung ließe sich eine sehr lange Liste erstellen. Solche Adaptionen gebe es zwar auch in der umgekehrten Richtung, also vom Comic zur Literatur wie etwa bei Helmut Heißenbüttel, aber doch weitaus seltener. Als ›Kombinationen‹ versteht die Herausgeberin, was sich mit Irina Rajewsky als ›Medienkombination‹ bezeichnen ließe: Comics, die Literatur etwa in Form längerer Textpassagen integrieren, oder Literatur, in der neben der Erzählung in Worten auch Comic-Panels enthalten sind, wie dies bei Umberto Ecos *Die geheimnisvolle Flamme der Königin Loana* (2004) der Fall sei. Die dritte Konstellation von Comic und Literatur lautet, so schließlich Schmitz-Emans' These, der Comic sei selbst Literatur (3). Diese Nähe sieht sie vor allem in (auto-)biografischen und zeitgeschichtlichen Comics, aber auch in der parallelen Entwicklung von Roman und Comic, die beide anfänglich mit dem Vorwurf der Trivialisierung kämpfen mussten. Aber: »Welche ›operativen Vorteile‹ erbringt die Gegenüberstellung von ›Literatur‹ und ›Comic‹?« (7) Das Vorwort stellt die Frage, überträgt aber die Pflicht ihrer Beantwortung den Autor_innen des Buches, die ihre Thesen auf einem Freiburger Kolloquium 2009 vorgestellt und diskutiert haben.

Die Beiträge gliedern sich in drei Abschnitte: Im ersten Teil analysieren die Autor_innen in drei Aufsätzen verschiedene Comic-Adaptionen. Dietrich Grünewald widmet sich Alberto Breccias Comic-Umsetzung (1975) von Edgar Allan Poes *The Tell-Tale Heart*. Er demonstriert, wie der argentinische Comic-Autor Breccia analog der literarischen Techniken Poes den Medienwechsel ›intentionsgerecht‹ und damit im Sinne Grünewalds – erfolgreich – vollziehe. Dem Comic-Autor Reed Crandall hingegen legt Grünewald zur Last, Poes Erzählung zu

stark verändert zu haben (vgl. 63). Hierin zeigt sich das Adaptionsverständnis Grünewalds, der das »Bewahren des intentional-inhaltlichen Kerns« und »ein vergleichbares künstlerisches Niveau« für wesentlich hält (64). Dem muss man keineswegs zustimmen, und Andreas Platthaus, Autor des folgenden Aufsatzes, widerspricht auch prompt. In seiner Analyse von Stéphane Heuets Proust-Adaption *À la recherche du temps perdu* betont er, dass die »interpretierende Umsetzung des Ausgangsstoffes« (67) grundsätzlich dem künstlerischen Anspruch des Originals angemessener sei. Platthaus zeigt, dass Heuet sich nicht nur sehr lange mit der Erstellung seiner Umsetzung von Prousts *Recherche* befasst hat, sondern auch sehr gründlich und bedacht: Seine Veränderungen, etwa durch das Einfügen eines Gemäldes von Caspar David Friedrich, das Proust nicht erwähnt, stellen sich als ästhetisch gelungene Fortschreibungen des Originals dar.

Im zweiten Teil geht es um die Comics, die sich genuin literarischer Gattungen oder Schreibweisen bedienen. So beschäftigt sich Lars Banhold mit Reinhard Kleists Johnny Cash-Biografie *Cash – I See a Darkness* (2006). Banhold untersucht, inwiefern der Comic den Eindruck von Authentizität erweckt. Interessant wird dies an den Stellen, wo Banhold zeigen kann, dass Kleist solche Wirklichkeitseffekte zur bewussten Täuschung einsetzt, etwa indem er ein Panel zeichnet, das sich als Zeichnung eines Fotos erweist (vgl. 124). Dieses zeigt allerdings tatsächlich nicht den Moment, den der Comic darstellt. Diese Ambivalenz des Comics, Authentizität zu suggerieren, zugleich aber auch zu hinterfragen, arbeitet der Aufsatz an manchen Beispielen gewinnbringend heraus. Im Detail hinterlässt er aber auch offene Fragen: Wieso etwa seien Rückblenden typisch für Film und Drama (vgl. 127)? Mehr als für die Literatur? Oder was ist gemeint, wenn als »Grundvoraussetzung biographischer Comics die Fähigkeit« genannt wird, »etwas so Komplexes wie ein real gelebtes Leben zu einer bündigen, ästhetischen Narration zu formen?« (127)

Im dritten Teil geht es, im Gegensatz zu den strukturellen Genre-Anspielungen der zweiten Sektion, um punktuelle Comic-Verweise auf Literatur, die »Praxis des Zitierens« (9). Hans-Joachim Backe analysiert in *Transformation und Aneignung* das »Spiegelkabinett von textinternen und intertextuellen Verweisen« (187), das Alan Moore und Dave Gibbons in *Watchmen* (1987) zelebrieren. Wesentlich ausführlicher hat er dies bereits in einer Monografie *Under the Hood* getan, die zwischen dem Kolloquium und dem Sammelband erschienen ist (2010). Backe widmet sich zunächst dem Kapitel »Fearful Symmetry«, dessen Titel auf eine Gedichtzeile William Blakes verweist (*The Tyger*, 1794). Backe zeigt sehr überzeugend und detailliert die vielen Symmetrien dieses Kapitels, allerdings führt das Wissen um das Original von Blake hier nicht sehr viel weiter. Ein weiteres Zitat, das von dem römischen Satiriker Juvenal stammende »Who watches the watchmen?«, nimmt Backe zum Anlass, einzelne *Watchmen*-Aspekte in antiken Referenztexten zu suchen, und zwar nicht im politischen, sondern entsprechend der Bedeutung im Original im Bereich der persönlichen Beziehungen der Figuren. Diese Fokussierung ist durchaus gelungen, ganz überzeugen kann dieser Versuch, *Watchmen* mit Juvenal neu zu lesen, allerdings nicht, weil die Verweise (z. B.

ähnliche Frauenrollen) doch allzu abstrakt bleiben. Der Autor selbst räumt schließlich ein, jede der vorgeschlagenen Lesarten sei für sich nicht »befriedigend« (201), *Watchmen* eben ein »komplexes und vielschichtiges Werk« (201). Zuletzt betrachtet Fabian Lampart die Zitatstruktur in italienischen Comics des Mailänder Bonelli-Verlags. Lampart untersucht verschiedene Comic-Serien und findet sehr unterschiedliche Funktionalisierungen von (nicht nur literarischen) Zitaten bis hin zu »Zitatnetzen« (227). Im Gegensatz etwa zu Rolf Lohse, dessen Analyse ohne jegliche Sekundärliteratur auskommt, verortet Lampart seinen Gegenstand sehr gründlich im Forschungskontext und bemüht sich um hilfreiche Systematisierungen. Hierin schließt er auch an das Vorwort der Herausgeberin an, dessen typologische Beobachtungen eine geeignete Grundlage für die Auseinandersetzung mit Adaptionsprozessen bieten.

Wem dies nicht umfassend genug, zu wenig systematisch oder zu heterogen ist, der ist vielleicht besser bedient mit der Monografie, die Schmitz-Emans 2012 zum gleichen Thema publizierte: *Comic-Literatur. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. Der vorliegende Sammelband beantwortet längst nicht alle Fragen zum Thema, und auch die Eingangsfrage, welchen ›operativen Vorteil‹ die Zusammenschau von Comic und Literatur bringe, wird nicht abschließend geklärt, wenn auch die Aufsätze punktuell sehr wohl zeigen, wie fruchtbar es ist, sich Comics in Hinblick auf literarische Vorbilder anzusehen.

Comic und Literatur: Konstellationen

Monika Schmitz-Emans (Hg.)
Berlin et al.: De Gruyter, 2012
250 S., 99,95 Euro
ISBN 978-3-11-028285-6

Tradition und Innovation: Erzählen in der *Graphic Novel*

Bild ist Text ist Bild rezensiert von Kerstin Howaldt

Der Sammelband *Bild ist Text ist Bild* vereint 13 Beiträge, die das Genre aus unterschiedlichen Perspektiven und Disziplinen in den Blick nehmen. Konkret wird in den einzelnen Aufsätzen danach gefragt, ob wir eine Abgrenzung der Graphic Novel zu dem als ›populäres Genre‹ bewerteten Comic brauchen, inwiefern narratologische Kategorien wie ›Fokalisator‹ und ›Erzähler‹ auf Bildgeschichten anwendbar sind, sowie nach der kulturwissenschaftlichen Relevanz der Werke.

Der auf einer gleichnamigen Tagung basierende Band, ediert von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck, gliedert sich in drei Bereiche: *Bild-Fiktionen*, *(Körper-)Zeichen und Redepositionen* sowie *Narration und Ästhetik im Comic*. Während die ersten beiden Teile aus wissenschaftlichen Aufsätzen bestehen, bietet der dritte Abschnitt kurze Bildgeschichten der Comic-Zeichner_innen Ilse Kilic, Nicolas Mahler und Verena Weißenböck, die zentrale Themen des Bandes wiederaufnehmen und kommentieren: Text-Bild-Verhältnisse, die Verortung des Comics zwischen Hoch- und Populärkultur sowie die Trennung zwischen Fiktion und Realität. Insbesondere mit Blick auf die zentrale Zielsetzung der Publikation, die Besonderheiten bildlichen Erzählens herauszustellen, bieten diese Bildgeschichten eine gelungene Ergänzung zu den Aufsätzen und zeigen zugleich, wie hochgradig selbstreflexiv das Genre der Graphic Novel ist.

Einer begrifflichen Definition der Graphic Novel widmen sich insbesondere die Beiträge von Dietrich Grünewald, Ole Frahm und Bernd Dolle-Weinkauf. Für Grünewald ist sie »eine von vielen möglichen Variationen und Formen der ›Literatur in Bildern‹« (19), die er – im Gegensatz zur Endlosserie – als eine eigenständige und in sich abgeschlossene Bildererzählung versteht. Die Bildgeschichte, so der Autor, unterscheidet sich dabei von der illustrativen Kunst durch ihre »narrative Autonomie«, d. h. sie ist also auch für Betrachter_innen ohne Vorwissen verständlich. Der Grundsatz der abgeschlossenen Handlung als konstitutives Genre-Merkmal beschäftigt auch Bernd Dolle-Weinkauf, der zwischen der Graphic Novel als ›Comic-Roman‹ und dem seriellen Comic unterscheidet. Er kommt zu dem Ergebnis, dass Serialität weder ein Qualitäts- noch ein Distinktionsmerkmal sein kann. Ole Frahm, der zur »Fiktion des graphischen Romans« arbeitet, bemerkt, dass Graphic Novels »mit der Tradition der ›Schundliteratur‹ und deren ästhetischen Kategorien« (54) brechen. Er geht der Frage nach, welche Kritik Graphic Novels an den gesellschaftlichen Verhältnissen artikulieren, und erläutert ausgehend von Eisners *A Contract with God* (1978) an drei zeitgenössischen Wer-

ken, wie diese die Gesellschaft mit eben jenen »verworfenen Momenten der Schundliteratur« (74) konfrontieren. Alle diese Beiträge stellen die Trennung zwischen dem Comic als Manifestation der Populärkultur und der Graphic Novel als deren hochkulturellem Gegenstück in Frage und zeigen zugleich den Bedarf nach einer neuen Terminologie auf.

So wie die Forschung sich mit dem Thema der generischen Abgrenzung beschäftigt, so rückt in den letzten Jahren die Frage nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien in den Vordergrund. Diesem hochaktuellen Forschungsparadigma trägt auch der vorliegende Sammelband Rechnung, etwa in Beiträgen von Katharina Serles, Elisabeth Klar, Stephan Packard und Kalina Kupczyńska. Serles zeigt anhand von Werken Marc-Antoine Mathieus und Chris Wares, dass ›Zeit‹ dort nicht linear verläuft; stattdessen wird die narrative Linearität durch Phänomene wie ›zooming time‹ und ›folding time‹ in Frage gestellt (vgl. 81). Elisabeth Klar widmet sich unter anderem dem Körper-Zeichen als »narratives Element« (174) bzw. dem Spannungsverhältnis von Bild und Text. In ihrer Analyse von Alfreds und Olivier Kas *Pourquoi j'ai tué Pierre* (2007) und Alfreds *Je mourrai pas gibier* (2009) weist die Autorin nach, wie der gezeichnete Körper von Schriftzeichen ›überschrieben‹ oder mit bildhaften Elementen gefüllt wird. Stephan Packard liefert eine sehr überzeugende Analyse von *Amazing Spider-Man #698* und zeigt, dass Comics sich zwar konventioneller narrativer Verfahren bedienen, diese jedoch gleichzeitig brechen. Besonders gut gelingt ihm der Nachweis, wie sich unzuverlässiges Erzählen über die Beschaffenheit der Bilder ausdrückt. Die Leser_innen erfahren erst am Ende der Handlung, dass Doctor Octopus Peter Parkers Körper übernommen hat. Packard konstatiert, dass die Erzählung sich folglich als revisionsbedürftig und somit als unzuverlässig herausstellt (vgl. 106), und fragt daraufhin, ob es mit der unzuverlässigen Erzählung automatisch auch einen unzuverlässigen Erzähler gibt. In den darauf folgenden Ausführungen wird deutlich, dass eine Relektüre des Comics diverse Hinweise auf die fragliche Identität Peter Parkers liefert, so wird die Figur etwa in einem entscheidenden Moment zunächst lediglich von hinten gezeigt, so dass den Leser_innen ihre (in diesem Fall verräterische) Mimik verborgen bleibt (vgl. 114). Packard kommt somit zu dem Schluss, dass die Rezipient_innen gerade nicht von dem homodiegetischen Erzähler getäuscht werden, sondern allein von dem Arrangement der Bilder. Aus diesem Grund plädiert er dafür, narratologische Kategorien wie ›Erzähler‹ oder ›Fokalisator‹ nur sehr differenziert auf Comics anzuwenden (vgl. 115).

Damit zeigt sich, dass die vieldiskutierte Frage nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien auf Bildgeschichten eventuell ebenso wenig einer eindeutigen Antwort bedarf wie die nach der generischen Abgrenzung von Comic und Graphic Novel, da gerade das Hinterfragen und die Variation dieser Kategorien durch die Bildgeschichte für die klassische Erzählforschung durchaus von Nutzen sein können. Neben dem Beitrag von Stephan Packard ist auch der von Kalina Kupczyńska herauszuheben. Der Autorin gelingt in ihrem Aufsatz »Gendern Comics, wenn sie erzählen?« eine interessante Verschränkung narratologischer und kulturwissenschaftlicher Fragestelllungen. Kupczyńska kommt zu dem Schluss, dass der Comic die automatische Wahrnehmung der Erzählin-

stanz als ›männlich‹ – im Gegensatz zum Roman – in Frage stellt (vgl. 229). Anhand der Comic-Serie *Die Hure H wirft den Handschuh* (2007) von Anke Feuchtenberger und Katrin de Vries zeigt die Verfasserin, wie diese auf einer Metaebene explizit visuelles Erzählen thematisiert (vgl. 220). Die Aufmerksamkeit der Leser_innen verschiebt sich von der Ebene der Figuren auf die Ebene der erzählerischen Vermittlung und regt so zu einer Reflexion über konventionelle Wahrnehmungen des Erzählens an.

Ursula Klingenböck, Barbara Eder und Susanne Hochreiter widmen sich (auto-)biografischen Graphic Novels. In diesen Beiträgen wird deutlich, dass es dem Genre gelingt, die Assoziation von autobiografischem Schreiben mit ›Realität‹ zu brechen. Klingenböck zeigt in ihren »Überlegungen zum biographischen Narrativ« bei Birgit Weyhe, wie Comics traditionelle biografische Arbeiten subversiv kommentieren, so dass diese als »Meta-Biographics« (144) lesbar werden. Barbara Eder attestiert Alison Bechdels *Fun Home* (2006) ebenfalls eine klare Fiktionalisierung der Autobiografie. Die episodische Erzählweise und metafiktionale Verweise auf Joyce' *Ulysses* (1922) unterminieren die Abbildung einer vermeintlich ›realen‹ Lebensgeschichte. Susanne Hochreiters Beitrag widmet sich der Bedeutung des Affekts in Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009). Sie konstatiert, dass es der Graphic Novel gelingt, eine kitschige Einfühlung der Rezipient_innen zu vermeiden. Die Autorin legt überzeugend dar, wie Schock und Trauma visuell dargestellt werden, etwa wenn das Bild mit jedem Satz der Protagonistin dünner wird (vgl. 253).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die einzelnen Beiträge – bei aller Heterogenität ihrer Themen und Herangehensweisen – besonders eine äußerst positive Gemeinsamkeit haben: Es gelingt allen Autor_innen, ihre Thesen überzeugend in einer textnahen Analyse zu belegen. Mit seinen unterschiedlichen Schwerpunkten insbesondere zum Erzählen in der Bildgeschichte stellt der Sammelband zudem einen wichtigen Beitrag zur aktuellen Comic-Forschung dar. Dabei wird allerdings auch deutlich, dass weder die Frage nach einer klaren Abgrenzung von Comic und Graphic Novel noch die nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien auf Bildgeschichten eindeutig zu beantworten sind. Während die Notwendigkeit einer eindeutigen Abgrenzung schon durch die Qualität der einzelnen Beiträge entkräftet wird, lässt der Band keinen Zweifel daran, dass die Positionierung bildlichen Erzählens im Feld der Narratologie die Forschung weiterhin beschäftigen wird.

Bild ist Text ist Bild

Narration und Ästhetik in der *Graphic Novel*

Susanne Hochreiter u. Ursula Klingenböck (Hg.)
Bielefeld: transcript, 2014
281 S., 32,99 Euro
ISBN 978-3-8376-2636-0

Von dummen Diagrammen und gewitzten Webcomics

Der Witz der Relationen rezensiert von Jeff Thoss

In seiner medienwissenschaftlichen Studie *Der Witz der Relationen* zum Webcomic *xkcd* untersucht Lukas R. A. Wilde das Phänomen des komischen Diagramms. Dabei herausgekommen ist ein im großen Ganzen durchwachsenes Buch, das Semiotik, Medien- und Erkenntnisphilosophie sowie Humortheorie verbindet und auf ihre Gemeinsamkeiten befragt.

Der Webcomic *xkcd* ist ebenso erfolgreich wie eigensinnig. Neben der Verwendung von kruden Strichmännchen und Witzen, deren Verständnis einen MINT-Abschluss voraussetzen, ist Randall Munroes Comic vor allem durch zahlreiche ›Strips‹ aufgefallen, die lediglich aus Flowcharts, Karten oder Kuchendiagrammen bestehen. Spätestens hier wird man sich als Leser_in klassischer Zeitungsstrips oder sonstiger konventionellerer Comics fragen, was daran wohl lustig sein soll. Wie kann man mit solch scheinbar nüchternen Darstellungsformen Gelächter erzeugen? Genau auf diese Frage möchte Lukas R. A. Wildes Monografie *Der Witz der Relationen* antworten. Wie der Verfasser in der Einleitung darlegt, sucht er hierfür eine »Humortheorie des Diagrammatischen« (20) zu entwickeln. Damit macht er zu Beginn auch klar, dass es in dieser Studie nicht um eine Erklärung und Würdigung spezifischer Verfahren in *xkcd*, sondern um weitreichendere Phänomene geht, die sich ebenso in anderen Webcomics (etwa *The Oatmeal*) wie auch außerhalb des Comicbereichs finden.

Der Witz der Relationen gliedert sich, neben einer ausführlichen Einleitung, in drei Kapitel, eines zur Komik, eines zum Diagramm und schließlich eines zum komischen Diagramm, denen wiederum ein längerer Schlussteil hintangestellt ist. Die Arbeit ist durchweg an theoretischen Fragestellungen interessiert und bezieht sich auf fünf *xkcd*-Strips, um punktuell bestimmte Thesen zu illustrieren. Daneben werden auch einige (komische und nicht-komische) Diagramme analysiert, die nicht aus Munroes Feder stammen.

Im Kapitel zur Komik bezieht sich Wilde ausschließlich auf Arbeiten Uwe Wirths. Auch wenn diese Wahl nicht unbegründet ist, überrascht es doch, dass kanonische Texte von Aristoteles bis Plessner ausgeblendet werden und darüber hinaus auch eine weitere Verortung des eigenen Ansatzes innerhalb der Komikforschung fehlt. Nach Wirth jedenfalls entsteht Komik vor allem durch unzulängliche bzw. ›dumme‹ Hypothesen und Schlussfolgerungen, weshalb seine Theorie gut geeignet scheint für ein Medium wie das Diagramm, bei welchem Hypothesen auf-

gestellt und Schlüsse gezogen werden. Da Wirths Überlegungen auf C. S. Peirces Erkenntnisphilosophie und vor allem dessen Begriff der Abduktion (Hypothesenbildung) fußen, werden diese von Wilde zu Beginn des Kapitels eingeführt. Es fällt dabei auf, dass Peirce, der auch in späteren Kapiteln als zentrale Referenz fungiert, stets nur aus zweiter Hand rezipiert wird. Peirces umfangreiches Werk ist bekanntermaßen selbst für Expert_innen schwer überschaubar; dass er hier nicht einmal im Literaturverzeichnis auftaucht, muss allerdings als methodische Unsauberkeit gewertet werden.

Jedenfalls gelangt der Verfasser über Peirce und Wirth zu einer Bestimmung des Komischen als

> »verstehenden Nachvollzug der Differenz zwischen dem Ideal einer angemessenen *economy of research* und dem realen Aufwand beim abduktiven Aufstellen von Hypothesen« (39).

›Dumm‹ verhält sich, diesem Begriff von Komik folgend, jemand, der bei der Hypothesenbildung pragmatische Regeln verletzt, also etwa zu viel oder zu wenig Aufwand betreibt. Eine zweite Person, die die Diskrepanz zwischen solcherlei unzulänglicher und im Gegensatz dazu verhältnismäßiger Bemühungen erkennt, kann darin Komik (genauer, eine komische Inkongruenz) entdecken. Anhand von Witz – der Fähigkeit, Bezüge zwischen mehr oder minder weit entfernten Sachverhalten herzustellen und auf pragmatische Verwendbarkeit zu überprüfen – kann Komik schließlich inszeniert und Dritten zugänglich gemacht werden. Soweit das Komikmodell (im Prinzip eine Variante der durch Hobbes begründeten Kontrasttheorie – ein Aspekt, der im Buch, wie oben bereits angesprochen, allerdings keine Erwähnung findet), das der Verfasser hier schlüssig darlegt und anschließend an einem *xkcd*-Strip erläutert. Die Erklärung zu diesem Beispiel, das einzige nicht-diagrammatische im Buch, könnte auf manchen nun allerdings selbst (unfreiwillig) komisch wirken.

In dem Strip beschließen drei Figuren, ein in ihren Augen ketzerisches Buch zu verbrennen und möchten dafür weitere Exemplare dieses Titels beziehen. Sie kaufen über Amazon allerdings die *Kindle Edition* und sterben anschließend an einer Rauchvergiftung (vermutlich durch brennende E-Reader verursacht). Wilde sieht den Witz des Comics in der »partielle[n] Übereinstimmung der sozialen Situation ›Bücherverbrennung‹ und ›Online-Einkauf‹« (45) – die Bücherverbrenner gehen wie ganz gewöhnliche Käufer vor – und die Komik im »Aufdecken der eklatant hohen Aufwandsdifferenz, die ein impliziter Autor unternimmt, um etwas vollkommen Irrelevantes auszuführen« (46). Leider übersieht er die Mehrdeutigkeit des englischen Worts ›Kindle‹, das als Verb (›to kindle‹) ›entzünden‹ bedeutet und die Entscheidung der Buchverbrenner für diese Ausgabe zwar nicht weniger ›dumm‹ erscheinen lässt, aber doch immerhin in ein neues Licht rückt. Auch wenn dies Wildes Erklärungsmodell nicht gleich zum Einsturz bringt, hätte man hier also auch mit weniger Aufwand zu einem plausiblen Schluss kommen können. Spätere Beispiele werden souveräner gehandhabt.

Auf das Kapitel zur Komik folgt das zum Diagramm. Wie zu erwarten, arbeitet sich der Verfasser hier vor allem am Begriff der Ikonizität ab, den er allerdings auch sogleich auf

die Begriffe der Abduktion und der Komik zurückbezieht. »[S]chlussfolgerndes Denken«, so Wilde, »beruht [...] mithin auf ikonischen Operationen, deren (Im-)Plausibilität in der komischen Inkongruenz des Witzes nur ausgeschöpft« wird (58). Um diese Brücke zu schlagen, wird Ikonizität in der Folge auf zwei verschiedene Arten beschrieben, einmal als Darstellungssystem (›optimale Ikonizität‹) und einmal als Verfahren (›operative Ikonizität‹). Bei ersterem geht es um eine semiotische Charakterisierung des *diagram proper,* das sich in der Terminologie Nelson Goodmans – neben Peirce wichtigster Stichwortgeber dieses Kapitels – durch besondere Analogizität und Fülle auszeichnet. Bei Letzterem geht es um eine pragmatische Charakterisierung des Diagrammatischen, das über Strukturähnlichkeiten einen bestimmten Zeichengebrauch ermöglicht.

Das dritte Kapitel führt schließlich die Einsichten aus Kapitel 1 und 2 zusammen. Man kann es ohne weiteres als Kern der Arbeit bezeichnen, da es im Gegensatz zu den vorherigen Kapiteln auch ohne längere Wirth-, Peirce- oder Goodman-Referate auskommt und damit eigenständiger wirkt. Zudem scheint es selbst hochgradig ikonisch bzw. diagrammatisch zu operieren, indem es die Ähnlichkeiten zwischen komischer Abduktion und Diagramm gewitzt hervorhebt. Die Abduktion wird von Wilde neu bestimmt als ein Verfahren, das ikonische Hypothesen bildet, die man nach dem weiter oben definierten Komikmodell als gewitzt bezeichnen kann, wenn sie Ähnlichkeiten zwischen sehr verschiedenartigen Gegenständen aufdecken. Diese jedoch müssen erst vermittelt werden, wofür das Diagramm als relationales Medium prädestiniert scheint. Ohne die Einbeziehung eines weiteren, recht andersartigen Theorierahmens ausführlich zu begründen, greift der Verfasser nun auf Luhmanns Medium / Form-Unterscheidung zurück, um zu beschreiben, wie das *diagram proper* die ihm zugrunde liegenden Relationen modelliert und gestaltet bzw., was es durch die Selektionen und Unterscheidungen, die es trifft, notwendigerweise nicht fassen kann. Es folgt die akribische Analyse zweier Diagrammtypen – Kreis- und Achsendiagramm – und entsprechender *xkcd*-Strips, bei denen zwei neue Facetten des Gegenstands zu Tage treten.

Da wäre zum einen die Rhetorik von Diagrammen, ihre tradierten, konventionellen Verwendungszusammenhänge, die quasi automatisch mit aufgerufen werden und das Diagramm in seiner Funktion naturalisieren. Eng damit verbunden ist die scheinbare Evidenz von Diagrammen, die ebenfalls auf einer Verschleierung ihrer Verfahren beruht. Mit diesen beiden Aspekten beschäftigt sich die zweite Hälfte des Kapitels, um gegen Ende deren Relevanz für das komische Diagramm aufzuzeigen. Um ein komisches Diagramm zu verstehen, muss man es nämlich letztlich selbst (mental) nachbauen und korrigieren können. Der Schlussteil der Untersuchung geht noch einmal genauer auf diese erkenntniskritische Dimension des komischen Diagramms ein. Als »medienrhetorische[n] Exorzismus« (157) bezeichnet es Wilde, wenn man im Diagramm auf eine komische Inkongruenz stößt und sich anschließend daran versucht, die ›dummen‹ Hypothesenbildungen und Schlussfolgerungen nachzuvollziehen. Das komische Diagramm stört die scheinbare Selbstverständlichkeit dieses Mediums, macht es als

Medium erst sichtbar. Der Verfasser attestiert *xkcd* abschließend, dies auf besonders komprimierte Weise zu tun.

Der Witz der Relationen dürfte vor allem Medienwissenschaftler_innen und Medienphilosoph_innen ansprechen. Ob die Arbeit für Comicwissenschaftler_innen interessant ist, ist eine andere Frage, denn oftmals wird nur über Umwege etwas über *xkcd* als (Web-) Comic ausgesagt. Das soll keine Kritik sein, lediglich ein Hinweis darauf, dass ein etwas präziser formulierter Untertitel den eigentlichen Fokus verdeutlichen würde. Generell holen die späteren Kapitel, in denen Wildes eigener Ansatz klarer wird, einige der anfänglichen Mängel – wie etwa den fehlenden Bezug zur Komikforschung – auf. Tilgen können sie sie allerdings nicht. Neben den bereits benannten Schwachstellen kann man der Arbeit öfter theoretische Überfrachtung vorwerfen, insbesondere an den Stellen, an denen die Theoretiker ›ineinander geschachtelt‹ werden. Angesichts der hohen Dichte an teils inkompatiblen Theorieentwürfen, die präsentiert werden, lässt sich Wildes Argumentation nicht immer klar nachvollziehen und seine eigenen, durchaus relevanten Aussagen drohen gelegentlich unterzugehen. Dies soll aber letztlich nicht darüber hinwegtäuschen, dass hier brauchbare Konzepte und Überlegungen zum komischen Diagramm zu finden sind, die zweifelsfrei Anschluss für zukünftige Forschung bieten.

Der Witz der Relationen

Komische Inkongruenz und diagrammatisches Schlussfolgern im Webcomic XKCD

Lukas R. A. Wilde
Stuttgart: Ibidem, 2012
170 S., 29,90 Euro
ISBN 978-3-8382-0406-2

Modus statt Genre – der strukturelle Horror im Comic

Gothic in Comics and Graphic Novels und *Framing Fear* rezensiert von Susanne Schwertfeger

Wenn Comics auf die Gothic treffen, sind umherstolpernde Untote auf nächtlichen Friedhöfen oder ein knochiger Cryptkeeper längst nicht das Ende der (Bilder-)Geschichte. In ihren Monografien zeigen Julia Round und Christian W. Schneider ausführlich auf, wie Struktur, Narration und Ästhetik des Mediums sich als Ausdruck des *Gothic mode* lesen lassen und wie viel Grauen wirklich im Gutter steckt.

Sowohl die Gothic als auch der Comic standen seit ihren Anfängen immer wieder unter dem Verdacht, die unschuldige Jugend zu verderben. Mit fortschreitender Etablierung beider Bereiche als (akademischem) Forschungsgegenstand hat sich die Sichtweise darauf verändert, und schon längst wird der dazugehörige Diskurs innerhalb verschiedenster Disziplinen von denen getragen, die bereits vor ihrer wissenschaftlichen Beschäftigung mit diesen Themen vertraut und ihnen verbunden waren. Ihre persönliche Verbundnheit zur Gothic wie auch dem Comic wählt Julia Round dann auch als Auftakt für *Gothic in Comics and Graphic Novels*:

> I wonder now if my misspent youth was so misspent after all. I started reading comics in my teens [...] beginning with *Sandman*, moving in through *Preacher*, and spreading outwards like a virus. (5)

Die Autorin, inzwischen an der Bournemouth University tätig und Herausgeberin der *Studies in Comics*, erzählt hier nicht nur von ihrem Einstieg über bekannte Vertreter des Grusel- und Horrorgenres. Sie tut dies vor allem mittels einer Virus-Metapher, die in der Gothic-Forschung verankert werden kann und sich u. a. im Zombie manifestiert, *dem* Horrormotiv du jour. Hiermit macht Round ganz nebenbei bereits deutlich, dass solche Tropen – der *Gothic mode* – längst unsere Sprache und unser Denken bevölkern, ganz unabhängig von einer Konnotation mit Angst oder Schrecken. Auf diese Weise also ›infiziert‹, hat Julia Round bereits des Öfteren zur Schnittmenge von Comic und Gothic gearbeitet und wesentliche Beiträge vorgelegt. In der 2014 erschienenen Monografie, die noch lose auf ihrer Dissertation von 2006 fußt, widmet sie sich nun ausführlich diesen Analogien in Historie, Form und Inhalt.

Round beginnt den ersten von drei Abschnitten mit einem kurzen geschichtlichen Abriss zur Gothic als Literaturgattung und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung damit, um anschließend den aktuellen Stand der Debatte zu erläutern. Auf Grundlage der Texte etwa von David Punter, der das Vorwort beigesteu-

ert hat, Fred Botting, Jerrod Hogle und Julia Kristeva, wird die theoretische Basis dargelegt, die in Burgruinen, alten Familienflüchen und *damsels in distress* bereits seit Längerem nur motivisches Inventar, nicht aber Genre-konstituierende Marker erkennt. Stattdessen wird der *Gothic mode* inzwischen über die Befragung abstrakter übergeordneter Kategorien identifiziert: sich gegenseitig durchdringende oder überlappende, unsichere oder gar aufgelöste Ordnungen der Zeit oder von Raumgefügen, vor allem aber die (exzessive) Transgression im geografischen, moralischen, physischen oder psychologischen Sinne. Und so können nun Phänomene der Wiederkehr von Vergangengeglaubtem, labyrinthische Strukturen oder die Übertretung bzw. Verwischung der Grenze zwischen dem ›Ich‹ und dem ›Anderen‹ als »Gothic matrix« (17) zur Betrachtung von Comics herangezogen werden. Die Anwendung dieser Kategorien auf das Medium erfolgt bei Round bereits im Kapitel zur Geschichte des Comics, dessen Fokus auf dem Horrorgenre und dem DC Imprint Vertigo liegt. Allerdings wirken manche der hier aufgeführten Korrespondenzen, wie beispielsweise die Interpretation der Reboots von Superheldenuniversen als ›unheimliche Wiederbelebung‹, allzu gewollt.

Im zweiten Teil entwickelt Round zuerst das Bild der Comic-Seite als ›Ort‹ oder ›Raum‹, der bereits angesichts der gleichzeitigen Präsenz von Panels unterschiedlicher Zeitstellungen (Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft) im Layout das Phänomen der Heimsuchung abbildet. Dieser Blick lässt sich überzeugend auf Thierry Groensteens Analysewerkzeug des *braiding* als »a haunting, an echo of something previously existent in the story« (64) übertragen: Solche sich in Aufbau, Inhalt oder / und Ästhetik duplizierende Objekte / Formen brechen ebenfalls aus der geordneten, ›sicheren‹ Linearität und Chronologie aus. Stattdessen existieren sie synchron und diachron, können somit also als Ausdruck eines *Gothic mode* angesprochen werden. Als wichtiger Gelenkpunkt, der poststrukturalistische Ansätze und Gothic zusammenführt, erweist sich – in Ergänzung zu den Theorien Wolfgang Isers sowie Michel Foucaults Denkbild des ›Archivs‹ – die Figur der ›Krypta‹ von Jacques Derrida, die ebenfalls mit Raummetaphern arbeitet. An diesem Ort der Krypta, der sich im Verborgenen des Selbst konstruiert, nach außen aber auch zum eigenen Inneren hin abriegelt, sind Inhalte verwahrt, die nur im Unterbewussten bekannt oder empfunden, jedoch nie in dekodierter Form sichtbar werden. Julia Round folgt der Argumentation von Jodey Castricano, dass hier Analogien zum Gutter bestehen. In dessen vom gestalteten Panel klar isolierten Denkraum sind Zeitabläufe, Ortsverknüpfungen und Geschehnisse enthalten, die – obwohl unsichtbar und unausgesprochen – doch zweifelsohne auf die Diegese Einfluss nehmen. Die Rezipient_innen würden, so Round, durch das beständige Aufsuchen des Gutter und seiner Dechiffrierung beim Lesen zu ›geisterhaften Wiedergänger_innen‹. Der Abschnitt endet mit fünf Fallbeispielen, in der überwiegend Einzelhefte aus Horror-Serien analysiert werden (u. a. HOUSE OF MYSTERY, I ZOMBIE).

Die Autorin legt im letzten Teil wie auch schon zu Beginn eher kulturwissenschaftliche Maßstäbe an, wenn sie die (Weiter-) Entwicklung spezifischer Gothic-Motive in unterschiedlichen zeitgenössischen Medien exemplarisch beleuchtet. Anhand von kurzen

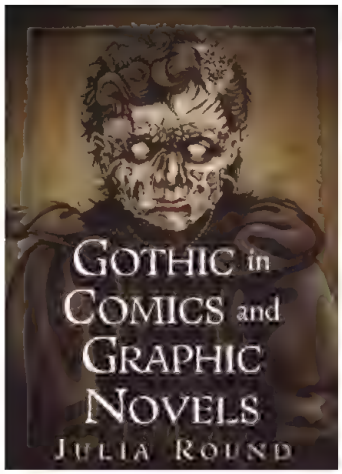
Betrachtungen der erfolgreichsten Vertreter des Zombie-Subgenres im Comic, *The Walking Dead*, *Revival* und *Crossed*, findet sie dann implizit nicht nur zu ihrer Eingangsmetapher des Virus zurück, Round arbeitet hier vor allem abschließend heraus, in welch hohem Maße der Comic inzwischen Impulsgeber für die zeitgenössische Prägung der Gothic ist.

Trotz der auf ersten Blick vermeintlich ähnlichen Forschungsvorhaben weisen die Arbeiten von Julia Round und Christian W. Schneider, Mitarbeiter an der Universität Heidelberg, nur wenige Doppelungen auf, da letzterer sich in *Framing Fear* noch stärker auf die Funktionen der Rezipient_innen konzentriert. Aufbau und Struktur der Publikation sind deutlich vom Format der Dissertation (Heidelberg 2012) geprägt; so stellt der Autor im ersten Teil sein methodologisches Instrumentarium vor, das er unter die Maßgaben eines »neoformalist approach« (12) einordnet. Für die anschließende Historie und Kennzeichnung der Gothic bezieht er sich naturgemäß auf die gleichen kanonischen Texte (inklusive derjenigen Julia Rounds), setzt seinen Akzent jedoch bei den Thesen George Haggertys, die bei Round keine Erwähnung finden. Dessen Aussage »Gothic form [...] is affective form« (9) lenkt den Blick auf die möglichen Formen der Ansprache und der Partizipation des Publikums. Infolge dieser Betonung von Wahrnehmungsprozessen und Reaktion finden bei Schneider die Konzepte des *Sublime* (mit Hinweis auf Edmund Burke), das Round nur kurz streift, und des *Unheimlichen* (nach Freud) als Referenz für den *Gothic mode* größere Beachtung. Der Abschnitt zur »graphic literature« (79) geht entsprechend u. a. auf die komplexen Erschließungs- und Interpretationsabläufe ein, die der Text-Bild-Hybrid Comic herausfordert und die Schneider unter Berücksichtigung der Arbeiten von Martin Schüwer, Pascal Lefèvre und Frederic L. Aldama im Kapitel »cognitive reading of comics« (109) vorstellt. Im Mittelpunkt steht dabei erneut das Gutter, das nun als eines von vielen gleichberechtigten Fragmenten (anstelle eines isolierten Ortes) angesehen wird. Im Zusammenführen der Fragmente, wozu auch McClouds *Closure* zählt, sind vor allem kognitive Fähigkeiten angesprochen. Insbesondere die »non-narrative aspects« (114) wie Form, Coloring etc. liefern die zur Dechiffrierung notwendigen Hinweise.

Auch Christian W. Schneider bringt seine Thesen zum Abschluss in Einzelanalysen (hier eine der wenigen Überschneidungen durch »Neil Gaiman's *The Sandman*«, 150) und mittels übergeordneter Tropen (»Gothic superheroes«, 182) zur Anwendung. In diesen, genauso wie den vorangegangenen Untersuchungen, wird neben den strukturalistischen und narratologischen Aspekten auf den Stil und die Ästhetik der Panels eingegangen. Auf diese Weise können abstrakte Comics ebenfalls zum Gegenstand der Betrachtung werden.

Julia Round und Christian W. Schneider liefern fundierte Analysen sowohl für die Gothic als auch für die Comicwissenschaft und führen sie in ihren exemplarischen Betrachtungen methodisch klar zusammen. Ein Vorwissen auf den beiden Gebieten sowie über die dazugehörigen Diskurse ist bei der Lektüre jedoch sicherlich von Vorteil, bestehende Defizite können spätestens mit Hilfe der ansehnlichen Bibliografien behoben werden. Round und Schneider plädieren für eine Abkehr von der

starren Übertragung ausschließlich narratologischer Fragestellungen auf das Medium ›Comic‹, zugunsten einer Analyse der tatsächlich im Einzelfall relevanten Elemente mithilfe auch aus anderen Disziplinen entlehnter Methoden. Der *Gothic mode* wird als alternatives Modell, in dem bereits u. a. Ansätze der Bild- und Kulturwissenschaften, der Narratologie und den Gender Studies zusammenfinden, vorgestellt. Christian W. Schneider versteht es dann auch, sich am Ende von den Titeln zu lösen, die spätestens auf den zweiten Blick sowieso im Grusel-, Mystery- oder Horror-Genre angelegt sind, und gerade in seiner Betrachtung von Alison Bechdels *Fun Home* als Gothic erweisen sich die im Vorfeld entwickelten Kategorien und Instrumente als transferierbar und tragfähig.



Gothic in Comics and Graphic Novels

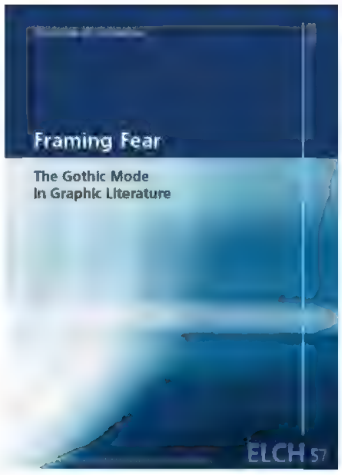
A Critical Approach

Julia Round

Jefferson, N. C.: McFarland, 2014

260 S., 40,00 US Dollar

ISBN 978-0-78644-980-4



Framing Fear

The Gothic Mode in Graphic Literature

Christian W. Schneider

(= ELCH. Studies in English Literature and Cultural History, Bd. 57) Diss. Heidelberg 2012

Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014

300 S., 35,00 Euro

ISBN 978-3-86821-511-3

Beschreibungen / Einschreibungen

Manga and the Representation of Japanese History rezensiert von Lukas R. A. Wilde

Roman Rosenbaum und seine zwölf Mitstreiter_innen in *Manga and the Representation of Japanese History* haben sich keiner einfachen Aufgabe verschrieben. Das spezifische Thema ›Geschichtsdarstellungen‹ erscheint gegenüber der Fülle allgemeiner Publikationen zum Manga überschaubar, doch schon nach einem kurzen Blick in Vorwort und Inhalt hat man Respekt vor der Phänomenfülle dieser Thematik – und auch der damit verbundenen Bandbreite methodischer und disziplinärer Zugriffe.

Bereits die beiden ersten Aufsätze, die sich dem Werk von Tezuka Osamu[1] widmen, legen eine unvermeidliche perspektivische Doppelung offen: Während sich Rachael Hutchinson mit der *Darstellung* der japanischen Frühgeschichte und des Yamato-Mythos in Tezukas unvollendetem *Hi no Tori* (engl.: *Phoenix*) befasst, untersucht Rosenbaum die *Einschreibung* von Zeitgeschichte in Tezukas Werk *Tetsuwan Atomu* (dt.: *Astro Boy*), der als Allegorie auf die japanische Nachkriegskultur untersucht wird. ›Geschichte‹ wird durch alle Beiträge hindurch als ein solch dynamisches Feld verstanden, das nicht nur lediglich mehr oder minder angemessen repräsentiert werden kann, sondern in Form soziopolitischer, ökonomischer, ideologischer und kultureller Kräfte stets auch auf die Möglichkeiten der Repräsentation zurückwirkt.

Multiperspektivität ist aber gleichzeitig in Bezug auf die Untersuchungsgegenstände selbst geltend zu machen: »the ability of manga to ›rewrite, reinvent, and re-image‹ Japan's history« (xv) impliziert das nicht unambitionierte Ziel, ›Manga‹ in all seinen Facetten abbilden zu wollen.[2] John A. Lent stellt in seinem Vorwort voran, dass darunter eben nicht nur narrative ›Story-Manga‹ fallen, sondern auch das weite Feld der *gakushû*: (Lern-)Mangas und Online-Strips, argumentative Propaganda-Werke in Comicform, und ebenso transmediale *media mikkusu* (›transmedia storytelling‹-) Franchises[3] im Anime / Videogame-Verbund, sowie schließlich auch Manga-ähnliche Magazinpublikationen.

Matthew Penneys Essay, »Making history: Manga between kyara and historiography«, darf in vielerlei Hinsicht als Kernstück des Bandes verstanden werden. Der kanadische Historiker nimmt anhand kuriosester Gegenstände viele nachfolgende Fragen vorweg und führt sie zu einem konzisen Panorama zusammen. Ausgangspunkt seiner Überlegungen bildet die japanische Geschichts-›Enzyklopädie‹ *Moe moe eiyû jiten* (2008), die historische Text- und Datensammlungen mit über 50 *kyara*-artworks verbindet (jap. *kyara*: eine Art stilisierter Charakter),[4] in denen Richard

Löwenherz oder Karl der Große in Gestalt von *kawaii*-Archetypen (jap. *kawaii*: cute) und ›Gothic Lolita‹-Inkarnationen auftreten. Das transmediale *kyara*-Phänomen (vgl. 146) wird dabei mit dem ohnehin intermedialen Charakter des ›Manga‹ zusammengebracht, in dem die inkommensurabelsten (und auch von der Manga-Forschung häufig übersehenen) Elemente aufeinander prallen können: »including the characteristic fictional narratives in graphic art but also texts, essays, diagrams, interviews and authorial interjections.« (156) Penney argumentiert damit auch gegen japanische Otaku- (›Fandom‹-) und Postmoderne-Diskurse im Sinne Azuma Hirokis, die in ihrer Kritik den Vielschichtigkeiten des Konsum- und Rezeptionsverhaltens gegenwärtiger Otaku-Kultur*en* (Plural!) nicht gerecht würden.[5] Die Kuriosität von *Moe moe eiyû jiten* läge darin, gerade nicht allein als Softcore-Pornografie aufzugehen: »Some manga sell primarily because of the presentation of historical information and analyses.« (164) Der Umkehrschluss dieser Feststellung führt Penney zu kriegsverherrlichenden Otaku-Lexika des Zweiten Weltkriegs zurück – Lolita-Uniformschau erneut inklusive –, um auch dieses Bild mit den komplexen Arbeiten Ôtsuka Eijis zu kontrastieren, der in seinen historiografischen Gedankenexperimenten gerade die Konstruiertheit des ›Phantasmas Geschichte‹ zum Thema macht. Widersprüche, die sich zusammenfassend gerade *nicht* in der Analyse einzelner Werke lösen lassen, sondern vor der Kulisse einer entfesselten Medien- und Bilderkultur gedeutet werden müssen!

Der positive Eindruck, den die ersten Beiträge hinterließen, findet seine Bestätigung in Erik Ropers Untersuchung japanischer (Web-)Comics, die sich in ebenso lobenswerter wie drastischer Weise mit der Zwangsprostitution (*ianfu*) während des Zweiten Weltkriegs auseinandersetzen. Im krassen Gegensatz dazu stehen die Arbeiten des geschichtsrevisionistischen Kobayashi Yoshinori, dessen auflagenstarke *Gômanism*-Manifeste weit über Japans Grenzen hinaus für Empörung gesorgt haben und als abschreckendes Beispiel in zahlreichen Beiträgen des Bandes präsent sind. James M. Shield untersucht ausführlich, wie sich Kobayashi als Autor, *kyara*-Avatar sowie intra- und extradiegetischer Erzähler zugleich inszeniert, um ein collagenartiges Pandämonium aus Karikaturen, Fantasy-Kitsch, Fotomaterial und surrealistischen artworks zu einem nationalistischen Comic-Manifest zu verbinden. Shields arbeitet den spannenden Widerspruch heraus, dass es gerade die subjektive Persönlichkeit Kobayashis ist, auf die eine überindividuelle Nationalidentität projiziert wird. Nicht weniger skandalös wurden die *Manga kenkanryû*-Werke (*Hate the Korean-Wave*) von Yamano Sharin aufgenommen, die Raffael Raddatz gewissermaßen ergänzend heranzieht. Trotz vergleichbarer geschichtsrevisionistischer Zielsetzungen stehen sie für einen ganz anderen Umgang mit dem Medium: *Kenkanryû* präsentiert fiktive ›Enthüllungsstories‹ über das Japan-Korea-Verhältnis, was Raddatz vor allem im Kontext der medialen Einbettung interessiert. Durch Polarisationsmechanismen in tendenziösen Online-Message-Boards und Foren kultiviere sich eine Art »Hobby Nationalismus« (227), als dessen *spillover effect* Werke wie *Kenkanryû* erst begreifbar werden: Die Suche nach ›unterdrückten Wahrheiten‹, »the

assiduous searching and finding of random information and facts (preferably online)« (ebd.), steht so in unmittelbarem Zusammenhang mit ihrem medialen Kontext.

Irgendwo zwischen diesen Extremen rangieren Yasuhiko Yoshikazus Geschichtscomics, in denen der »Public Historian« (124) Yasuhiko ›entpolitisierte‹ und ›persönliche‹ Aventüren in historischen Settings (wie der besetzten Mandschurei) verspricht. Problematisch daran sind für Emer O'Dwyer in seinem Beitrag nicht nur die unmarkierten Grenzen von historischen Fakten zu nostalgischen Schwärmereien, sondern vor allem das hohe Missbrauchspotential, das – im Kontext der realen ›Gedächtnisdebatten‹ der 1990er Jahre – unter dem Genrestempel ›historischer Manga-Roman‹ bewusst in Kauf genommen werde.

Damit ist bereits das zweite große Thema des Bandes angesprochen, das in keiner Manga-Beschäftigung fehlen darf: der Zusammenhang von Manga und Genre, insbesondere in seiner Funktion zur Differenzierung von Leserschaften nach Geschlecht, Alter oder Berufsstand. So zeigt Ulrich Heinze in einer spannenden Verschränkung der eingangs erwähnten Perspektiven auf Geschichte, wie sich innerhalb des an junge Leserinnen gerichteten Genres von *shôjo*-Mangas (jap. *shôjo*: Mädchen) wandelnde Erzählstrukturen (etwa über barocke ›Europa‹-Fantasien) als Reflexion gesellschaftlicher Wandlungen der 1980er und 90er Jahre auffassen lassen.[6] Ähnlich verhandelt Paul Sutcliff Rolle und Funktion mittelalterlicher Edo-Szenarien als ›postmoderne Fantasie‹ in *Hanzô no mon* (engl.: *Path of the Assassin*) und *Vagabond*, auch wenn der unvermeidliche Bezug zu Murakami Takashis *Superflat*-Manifest hier eher wie ein Stichwort anmutet.[7] Der analytisch schärfste Beitrag zum Thema ›Genre‹ stammt von Peter C. Luebke und Rachel DiNitto, die sich an ein *close reading* der Arbeiten des kontroversen Maruo Suehiro, vor allem dessen *Planet of the Jap* (1985), wagen.[8] Die Autor_innen zeigen, wie sich Maruos sexuell aufgeladenen Splatter-Fantasien jeder Einordnung in Underground, Arthouse oder Mainstream entziehen und dabei ein ästhetisch wie ideologisch irritierendes Spiel aufrecht erhalten. Maruos Faszination für faschistoide Bildsymbolik lässt eine Lesart als voyeuristisches *exploitation* ebenso zu wie die der kritischen Satire.

Ein wenig aus dem Rahmen fällt schließlich Wai-Ming Ngs umso interessanterer Beitrag zum Austauschgeschehen chinesischer und japanischer Populärkultur am Beispiel der (ursprünglich chinesischen) Historienzyklen *Legend of the Three Kingdoms*.

Eine weite Fülle an Phänomenen und Zugängen also, was gleichzeitig Gewinn und Bürde darstellt. Zwischen den diversen disziplinären Ansätzen wünscht man sich oft klarere Standortbestimmungen: für den Aufbau des Bandes, dem eine thematische oder chronologische Gliederung nicht geschadet hätte, ebenso wie für die einzelnen Beiträge selbst. Vielfach lässt sich erst bei vertiefter Lektüre entnehmen, ob die Autor_innen eher am Manga selbst, an ›Geschichte‹ im japanischen Gegenwartsbewusstsein oder an sehr spezifischen Wechselwirkungen dazwischen interessiert sind.

In seinem Fazit »Towards a Summary« weitet Rosenbaum den argumentativen Rahmen sogar noch weiter aus, indem er – in der Sache völlig zutreffend – die Kulturspezifik der dis-

kutierten ›brands‹ (vgl. 253) von Geschichtsdarstellungen noch einmal relativiert: einerseits, da der synkretistische ›Manga‹ selbst alle nur denkbaren Traditionen aufgenommen habe, andererseits, da er als Speerspitze eines weltweiten ›Cool Japan‹-Images längst Teil einer transnationalen Konsumkultur geworden sei. Insofern wolle man Manga (durchaus mit dem Zusatz: »and by extension comics in general«, 14) sogar als ›Gateway‹ zu grafischen Nachbarkünsten auf allen Kontinenten verstanden wissen. Dass solch programmatische Feststellungen kaum zu einem kohärenteren Gesamteindruck zurückführen, muss nicht unbedingt als Nachteil gewertet werden: Deutlich herausgearbeitet haben die Referent_innen doch vor allem die inhärenten Gefahren des Wunsches nach Homogenisierung und Widerspruchsfreiheit. *Manga and the Representation of Japanese History* darf nicht nur als vielgestaltiger Forschungsbeitrag zum Thema Geschichtsdarstellungen verstanden werden; von allen inhaltlichen Fragen abgesehen muss der Band tatsächlich als beeindruckender Überblick zur Vielfältigkeit japanischer Visuo-Populärkultur bezeichnet werden – der Preis der Übersichtlichkeit sei dafür gerne gezahlt!

Bibliografie

Azuma, Hiroki: Otaku. Japan's Database Animals. Übers. v. Jonathan E. Abel. Minneapolis: Univ. o. Minnesota Press, 2009.

Berndt, Jaqueline: Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity. In: Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. Hg. v. Mark W. MacWilliams. Armonk et al.: Sharpe, 2008, S. 295–310.

Berndt, Jaqueline: Manga: Medium, Kunst und Material. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 2015.

Galbraith, Patrick W.: Moe. Exploring Virtual Potential in Post-Millenial Japan. In: Ejcjs. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html#_e>. 31.10.2009. Letzter Zugriff am 07.10.2015

Heinze, Ulrich: Japanische Blickwelten. Manga, Medien und Museen im Zeichen künstlicher Realität. Bielefeld: transcript, 2013.

Itô, Go: Manga History Viewed through Proto-Characteristics. In: Tezuka. The Marvel of Manga. Hg. v. Philip Brophy. Melbourne: National Gallery of Victoria, 2006, S. 107–113.

Jenkins, Henry: In Defense of Moe. An Interview with Patrick W. Galbraith (Part One). In: Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins <http://henryjenkins.org/2015/01/in-defense-of-moe-an-interview-with-patrick-w-galbraith-part-one.html>. 26.01.2015. Letzter Zugriff am 07.10.2015.

Kuresawa, Takemi: Kyarakutâ bunka nyûmon. Tokyo: NTT, 2010.

Luebke, Peter C. u. Rachel DiNitto: Maruo Suehiro's ›Planet of the Jap‹: Revanchist Fantasy or War Critique? In: Japanese Studies 31.2 (2011), S. 229–247.

Lunning, Frenchy (Hg.): Mechademia 2. Networks of Desire. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2007.

Lunning, Frenchy (Hg.): Mechademia 6. User Enhanced. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2011.

MacWilliams, Mark W. (Hg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. Armonk et al.: Sharpe, 2008.

Maynard, Michael L.: Mediated Appeal of Kawaii »Cute« Mascot Characters in Japanese Consumer Culture. A Case of Kumamon. In: IJOCA International Journal of Comic Art 17.1 (2015), S. 358–366.

Murakami, Takashi: Superflat. Tokyo: Madra, 2000.

Murakami, Takashi: Early 21st Century. About Japanese Character Culture. In: Pictoplasma 2. Contemporary Character Design. Hg. v. Peter Thaler, Robert Klanten u. Nicolas Bourquin. Berlin: Gestalten, 2003, S. 2–4.

Occhi, Debra J.: Consuming Kyara ›Characters‹. Anthropomorphization and Marketing in Contemporary Japan. In: Comparative Culture 15 (2010), S. 78–87.

Steinberg, Marc: Otaku Consumption, Superflat Art and the Return to Edo. In: Japan Forum 16.3 (2004), S. 449–471.

Steinberg, Marc: Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2012.

The Japan Foundation (Hg.): The Japan Foundation Traveling Exhibition. JAPAN: Kingdom of Characters. Tokyo: The Japan Foundation, 2010.

Wilde, Lukas R. A.: Kingdom of Characters. Die ›Mangaisierung‹ des japanischen Alltags aus bildtheoretischer Perspektive. In: Visual Narratives – Cultural Identities. A Special-Themed Issue of Visual Past, 2016 [in Vorbereitung].

1] Wie allgemein üblich werden japanische Familiennamen zuerst genannt.

2] Vgl. hierzu immer noch MacWilliams 2008 und insb. Berndt 2008, sowie aktuell Berndt 2015.

3] Vgl. Steinberg 2012, vii–xvii.

4] Gemeint sind visuelle Figurenstereotype, die außerhalb narrativer Kontexte verortet sind und in den letzten Jahren zu einem der meistdiskutiertesten japanischen Popkultur-Phänomene geworden sind. Seit etwa der Jahrtausendwende wird Japan ein Aufstieg zum *kyara senshinkoku*, zur ›Character Supermacht‹, nachgesagt (vgl. Murakami 2003; Occhi 2010; The Japan Foundation 2010). Um diese Problematik ranken sich gleichermaßen medien- und darstellungstheoretische wie soziologische und kulturphilosophische Debatten (vgl. Itô 2006, Kuresawa 2010, Maynard 2015, Wilde 2016). Für einen schnellen Überblick zum *moe*-Phänomen (vgl.

Galbraith 2009) sowie dessen fünf Interviews mit Henry Jenkins (vgl. Jenkins 2015).

5] Azumas kontrovers diskutiertes *Dôbutsuka suru posuto modan* liegt auch auf Englisch vor (Azuma 2009), vgl. auch die Beiträge in Lunning 2007 und 2011.

6] Diese Perspektiven lassen sich in Heinzes im gleichen Jahr erschienen Band *Japanische Blickwelten* (2013) ausführlicher weiterverfolgen.

7] Vgl. Murakami 2000; Steinberg 2004; Berndt 2015, 191–202.

8] Einzig bei dieser Untersuchung handelt es sich um eine Wiederveröffentlichung (vgl. Luebke / DiNitto 2011), was aufgrund der Qualität des Beitrags nur als Gewinn gewertet werden kann.

Manga and the Representation of Japanese History

Roman Rosenbaum (Hg.)
London et al.: Routledge, 2012 (HC) / 2013 (Paperback)
276 S., 90,00 GBP (HC) / 34,99 GBP (Paperback)
ISBN 978-0-415-69423-0 (HC) / 978-1-138-85740-7 (Paperback)

Mit Lautmalereien die Comicwelt umschreibend

Kaboom! Comic in der Kunst rezensiert von Nina Heindl

Der Katalog *Kaboom! Comic in der Kunst* ist begleitend zur gleichnamigen Ausstellung erschienen, die vom 15. Juni bis 6. Oktober 2013 in der Weserburg | Museum für moderne Kunst, Bremen zu sehen war. Über dreißig Künstler_innen präsentierend, bleiben Ausstellung und Katalog jedoch altbekannten Mustern in der Ausrichtung des Themas ›Kunst und Comic‹ verhaftet.

Peng, Puff, Bang – bei diesen Onomatopöien stellen sich sofort Vorstellungen einer wilden Westernschießerei oder explodierenden Dynamits ein. Diese aktionsreichen und lauten Bilder sind aus Comic-Geschichten wohlvertraut. Nicht von ungefähr bedienen sich auch die drei Kuratoren Ingo Clauß, Peter Friese und Guido Boulboullé einer Lautmalerei, um das Thema der Ausstellung sowie den Titel des begleitenden Katalogs mit einem Schlagwort zu umreißen: *Kaboom! Comic in der Kunst*. Der umfangreiche zweisprachige Ausstellungskatalog beinhaltet vier Essays sowie für alle 33 ausgestellten Künstler_innen jeweils eine bis zwei Doppelseiten mit einem Werktext sowie bis zu drei großen Farbabbildungen. Die Publikation schließt mit einem Index ab, einer informativen Übersicht über alle Exponate mit Werkangaben und kleiner Abbildung.

Der Fokus der ausgewählten künstlerischen Positionen seit Mitte der 1950er Jahre liegt auf motivischen Anleihen, etwa Superheld_innen, Sprechblasen und niedlichen Tierfiguren, die – aus dem Comic-Kontext entfernt – subversiv und sozialkritisch ausgedeutet werden. Beim Erschließen der Katalogeinträge stellt sich die Frage danach, wie trennscharf der Begriff ›Comic‹ genutzt bzw. wie dieser überhaupt verstanden wird: ›Cartoon‹ und ›Comic‹ werden in den Beiträgen synonym verwendet, ohne definitorisch darauf einzugehen, und in der Auswahl der Exponate sind unterschiedslos Zeichentrick- und Realverfilmungen, die Superhelden_innen thematisieren, integriert. Dieses ausgreifende Verständnis des Comics lässt die Vermutung aufkommen, dass vielmehr ein Hauptaugenmerk auf populäre Unterhaltungsformate gelegt wird statt auf das Medium ›Comic‹ im Speziellen.

Allein Werke wie die von Siemon Allen und Francesc Ruiz erweitern diesen motivischen Schwerpunkt um Produktions- und Distributionsaspekte des Mediums: In *Land of Black Gold IV* (2004) kontrastiert Allen in einer ausgreifenden Wandinstallation zwei Ausgaben des *Tim-und-Struppi*-Abenteuers *Im Reiche des schwarzen Goldes*. Der einst brisante politische Bezug der 1950er-Ausgabe (ab 1939 wurde der Titel bereits zum Teil in der Zeitungsbeilage *Le petit Vingtième* und später im Magazin *Tintin* veröffentlicht) wurde in einer Neuauflage von 1972 komplett getilgt – anstelle

des britisch besetzten Palästina und des Konflikts zwischen Zionisten und Arabern ist das Geschehen nun gänzlich in ein fiktives Emirat verlegt. Im Neben- und Übereinander der Panelreihen, unter Auslöschung des Textes in Sprech- und Gedankenblasen, werden die damit einhergehenden erzählerischen Verschiebungen und neuen Deutungshorizonte vor Augen geführt. Francesc Ruiz' Installation *Philadelphia Newsstand* (2010) zeigt am Zeitungsstand liegende Publikationsformate, die in engem Zusammenhang zu Comics stehen. Ruiz adaptiert geläufige Wahrnehmungsmuster unserer massenmedialen Umwelt, bricht diese ironisch und regt damit zur Auseinandersetzung mit medialen und sozial-politischen Repräsentationsformen an.

Die vier Essays des Katalogs, die von drei Blöcken mit Künstler_innen-Seiten gerahmt werden, betten die gezeigten Positionen in die Kontexte von Politik, Groteske und Mythos ein. Der Aufsatz »Where am I? What Sort of Place is This? Comic, Kunst, Politik. Versuch einer Ortsbestimmung« des Herausgebers Ingo Clauß etwa macht die Stoßrichtung der Ausstellung deutlich: Hier stehen die Rolle des Comics, »dessen Bildwelten, Themen und Mythen« (18), im Fokus, die im Übertrag auf die bildende Kunst gesellschaftspolitische und subversive Potenziale entfalten. Speziell sieht er dieses Potenzial in der Adaption von comicimmanenten Motiven und Strukturen in Gemälden, Skulpturen, Videos und anderen Gattungen, da die »attraktiven Bildwelten des Comics [...] einen leichten, enthierarchisierten Einstieg in die Kunst« (20) ermöglichen würden und sich damit niederschwellig die teils sperrige moderne und zeitgenössische Kunst erschließen lasse.

Guido Boulboullé steuert den Aufsatz »Absurde Bilderfindungen. Comic und groteske Kunst heute« bei. Nach einem kurzen historischen Abriss zur Groteske geht der Autor auf deren moderne und gegenwärtige Ausprägungen ein. Als künstlerisches Gestaltungsverfahren kann die Groteske nach Boulboullé als »absichtsvolle Zerstörung eines Sinnversprechens« (110) verstanden werden, aus der Absurdes resultiert. In Hinblick auf den Comic sieht der Autor das Groteske vor allem dann verwirklicht, wenn die bildende Kunst »neue absurde Bilder« (110) aus der Auflösung des Komischen, das dem Medium gewöhnlicherweise zugeschrieben wird, gewinnt. Dies geschieht laut Boulboullé etwa dann, wenn in Arturo Herreras Wandmalerei *When Alone Again* (2001) die Zwerge aus dem Animationsfilm SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (1937) in ein abstrakt-organisches Gewebe aus Linien- und Farbverläufen transformiert werden.

Der Direktor des Bremer Museums Weserburg, Peter Friese, schließt mit Ausführungen unter dem Titel »Shazam. Über Comic, Kunst und Mythos« an. Titelgebend ist der Ausspruch, den der Junge Billy Batson tätigen muss, um sich in den Superhelden Captain Marvel zu verwandeln. Und speziell der Mythos um Superheld_innen – mit Bezug auf Umberto Eco, Roland Barthes sowie Max Horkheimer und Theodor W. Adorno – zieht sich als roter Faden durch diesen Beitrag. Frieses abschließende Antwort darauf, warum sich bildende Künstler_innen den comicimmanenten Bildwelten zuwenden, fällt dann ernüchternd einseitig aus: Sie seien »an der mythenbildenden Kraft, Popularität und Massentauglichkeit der plakativen Bildgeschichten interessiert« (180).

Doch die gezeigten Werke selbst belehren uns eines Besseren: Öyvind Fahlström macht sich in der Offsetlithografie *Column no. 1 (Wonder Bread)* von 1972 Gestaltungsprinzipien des Comics zunutze, um eine vielschichtige Bilderzählung um globalpolitische Verhältnisse zu visualisieren und kritisch zu reflektieren. Fahlström rückt demnach nicht die Popularität und Massenkompatibilität des Mediums in den Mittelpunkt, sondern bedient sich für die Darstellung eines höchst komplexen Themas der comicspezifischen Darstellungs- und Rezeptionsweise – ob hier überhaupt noch eine kategorische Unterscheidung zwischen ›Comic‹ und ›Kunstwerk‹ getroffen werden muss, sei außerdem dahingestellt.

Der letzte Aufsatz von Bettina Brach, »Denkblasen, neu aufgelegt. Comics in Künstlerpublikationen«, beleuchtet einen dezidierten Berührungspunkt von Comic und Künstler_innenbuch: »das vervielfältigte, veröffentlichte, in Auflage erscheinende Kunstwerk« (212), das motivischen oder strukturellen Bezug zum Comic aufweist. Der Aufsatz ist der Ausstellung *Comic im Künstlerbuch* gewidmet, die, kuratiert von der Autorin, zeitgleich in den Räumen des an die Weserburg angegliederten Studienzentrums gezeigt wurde und die Hauptausstellung *Kaboom!* ergänzte. Insgesamt waren hier rund 100 Künstler_innen-Publikationen zu sehen, die leider nicht im Index des Katalogs zu finden sind. Doch dankenswerterweise stellt Brach im abschließenden Aufsatz des Bandes einige der gezeigten Exponate (unter anderem Werke von Dieter Roth, Ferdinand Kriwet, Lawrence Weiner und Matt Mullican) vor. Diese textliche wie künstlerische Ergänzung ist besonders gelungen, da sich hier plötzlich die Kluft zwischen Comic und Kunst zu schließen beginnt – die im Beitrag vorgestellten Arbeiten sind auf formaler/struktureller Ebene teils nicht von Comic-Produktionen zu unterscheiden. Dies ist beispielsweise bei Roberto Altmanns abstrakter Bilderzählung *Fragments d'Ø* (1971) der Fall, der Robert Crumbs ironische *Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics* (1968) gegenübergestellt werden können.

Mit der kuratorischen Auswahl der Exponate, bei der der Vorsatz, Comic *in der* Kunst zu zeigen, kategorisch durchexerziert wurde, reiht sich die Ausstellung *Kaboom!* in eine Tradition ein, die seit den Anfängen der Pop Art besteht und 2004 durch die Schau *Funny Cuts. Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst* in der Stuttgarter Staatsgalerie (2004–2005) aktualisiert wurde. Eine ähnliche Zielsetzung mit gewendeten Vorzeichen verfolgte auch die Ausstellung *»Mit Pikasso macht man Kasso«. Kunst und Kunstwelt im Comic*, die 1990 im Museum für Gestaltung Zürich gezeigt wurde. Beide Ausstellungen haben einen wichtigen Beitrag zur Auseinandersetzung mit dem Themenfeld ›Comics und Kunst‹ geliefert, doch stellt sich die Frage, ob nach nunmehr 23 Jahren seit der Zürcher und neun Jahren seit der Stuttgarter Schau sowie mehreren Comic-Ausstellungen in diversen weiteren Kunstmuseen – hier wären beispielsweise die Retrospektiven zu Robert Crumb in Paris 2012 und zu Art Spiegelman in Köln 2013 (sowie weiteren Stationen) zu erwähnen – in Bremen nicht eine Neuakzentuierung mit Einbezug von Werken des sonst nur adaptierten Mediums selbst angebracht gewesen wäre. Das ausgewählte Spektrum der Adaptionen und des in den Essays Thematisierten reicht so nur für Superheld_innen und *funny strips*, plakative Action und Slap-

stick-Humor – das Mainstreamprogramm des Comics. Doch gerade bei Künstlern wie Fahlström, Allen und Ruiz mit ihren politischen Bildgeschichten und Installationen würde sich eine Kontrastierung mit zeitgenössischen sozialkritischen und politischen Comic-Künstler_innen wie Art Spiegelman, Sue Coe oder Joe Sacco mehr als anbieten.

Egal wie die Beantwortung der Frage nach einer Neuakzentuierung der Beziehung von Kunst und Comic auch ausfällt – die ergänzende Ausstellung von Künstler_innenbüchern im Studienzentrum für Künstlerpublikationen und der dazugehörige Beitrag von Bettina Brach sind neben den kurzen Erwähnungen, die etwa bei Ingo Clauß (20, 40) und Peter Friese (179) zur Relevanz des Mediums im Kunstbereich zu finden sind, ein Schritt in eine die Kluft überbrückende Richtung. Was vorerst bleibt, ist ein umfangreicher Ausstellungskatalog mit einem imposanten Abbildungsfundus und informativen Aufsätzen sowie Künstler_innen-Texten zur Adaption von comicimmanenten Motiven und Strukturen, die vor allem die ›lauten‹ Bezüge zwischen Comic und Kunst abdecken.

Kaboom! Comic in der Kunst

Ingo Clauß (Hg.)
Dt./Engl., übers. v. George Frederick Takis
Kehrer: Heidelberg u. Berlin, 2013
239 S., 29,90 Euro
ISBN 978-3-86828-413-3

Ethnografische Einblicke in die Welt einer Comic-Convention

It Happens at Comic-Con rezensiert von Rabea Koch

Die *Comic-Con International* in San Diego – »the Super Bowl of comic book conventions« (3) – ist eine jährlich stattfindende Convention der populären Künste in Nordamerika und die größte ihrer Art. Die Autor_innen des Sammelbandes *It Happens at Comic-Con* liefern, ausgehend von ihrer eigenen Verankerung innerhalb eines (Comic-)Fandoms, unterschiedliche wissenschaftliche Einblicke in die Welt einer Comic-Convention.

Der Sammelband *It Happens at Comic-Con* vereint unterschiedliche ethnografische Essays von Autor_innen, die seit 2007 unter der Leitung von Prof. Matthew J. Smith jedes Jahr kulturelle und soziale Phänomene der *Comic-Con* untersuchen und durch teilnehmende Beobachtungen empirisch belegen. Die essayistische Form der Aufsätze bündelt einerseits theoretische Konzepte und empirische Daten, ermöglicht andererseits aber auch kurze und prägnante Einsichten in die komplexen Strukturen der Convention. Durch die subjektive Schreibweise verschwimmen jedoch die Grenzen zwischen wissenschaftlichen Beobachter_innen und konsumierenden Teilnehmer_innen, wodurch sich der Fokus auf den persönlichen Umgang mit den Phänomenen verschiebt und der wissenschaftliche Anspruch der Essays in den Hintergrund gerät.

Zentraler Aspekt der Aufsätze ist die Verhandlung unterschiedlicher kultureller und im erweiterten Sinne auch literaturwissenschaftlicher Praktiken, die jährlich auf der *Comic-Con* stattfinden. Die gut strukturierte Unterteilung der Essays in verschiedene Kategorien ermöglicht ein gezieltes Nachschlagen von thematischen Schwerpunkten. So beschäftigen sich die Teile I und II hauptsächlich mit den kulturwissenschaftlichen Konzepten von Identität und Gender. Catherine Thomas beispielsweise stellt in ihrem Essay den Aspekt »En(gendering) Identities Through Crossplay« in den Vordergrund. Crossplay – eine Variante des Cosplays – ermöglicht nach Thomas den Fans einen flexiblen Umgang mit normativen Gendergrenzen, der wiederum eine Reinterpretation von gesellschaftlichen Konventionen und Symboliken in Bezug auf Geschlechterkategorisierungen zulässt. Essentiell dabei ist, dass im Fandom Genderzugehörigkeiten über die Tätigkeit des Crossplays oftmals stereotypisiert dargestellt werden (vgl. 33). Auch Lisa H. Kaplan analysiert

die Konstruktion von Geschlechterrollen auf empirischer Basis, indem sie das Aufkommen von neuen, oftmals zugeschriebenen Frauentypen – *Killergirl / Geek Girl* – erforscht und in den Rahmen des post-feministischen Diskurses stellt.

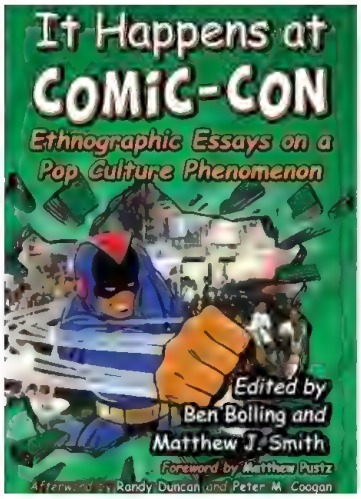
In Teil III, der sich mit der Verhandlung von Fandoms durch kommunikative Praktiken beschäftigt, stehen besonders die ambivalenten Beziehungen von Konsument_innen, Autor_innen und der Comic-Industrie im Vordergrund. Die Essays thematisieren vor allem die aus diesen Beziehungen entstandenen kulturellen, gesellschaftlichen und sozialen Praktiken. Beispielsweise untersucht Brian Swafford die sozialen Regeln des Fan Talks. Daran anschließend fokussieren Cameron Catalfu und Tanya D. Zuk im Teil IV des Sammelbandes die Wechselbeziehung zwischen den technischen und partizipatorischen Möglichkeiten für Konsument_innen, die sich durch das Internet etablieren und so den Umgang mit medialen Produkten prägen – sie führen zum einen den Zusammenhang zwischen weiblicher Partizipation in der Online-Serie *Red vs. Blue* und zum anderen den Umgang mit Web Shows an. Der fünfte und letzte Teil zeigt unter dem Titel »Attending Con« die tatsächliche Ausprägung der entstehenden Praktiken. So hat sich Regina C. Gasser auf das Phänomen des Schlange-Stehens vor den einzelnen Aktivitäten und Diskussionsforen spezialisiert. Mit Hilfe von Interviews analysiert die Autorin die Motivationen der Besucher_innen, sich für die Veranstaltung eines Fandoms anzustellen, und zeigt auf, dass sich diese »Line Culture« als soziale Praktik mit eigenen Reglementierungen und Normierungen lesen lässt (vgl. 145).

Ziel der Essays ist es, mit Hilfe von ethnografischen Feldforschungsmethoden, hauptsächlich der teilnehmenden Beobachtung und / oder Interviews, einen empirischen Einblick in die kulturellen Praktiken der *Comic-Con International* zu geben. Die gewählten Methoden eignen sich besonders, um die kulturellen Phänomene der Convention zu untersuchen, da nicht nur eine Innensicht auf diese Phänomene etabliert wird, sondern auch Alltagswissen und persönliche Vorstellung der Besucher_innen einen wichtigen Teil im Forschungsprozess einnehmen. Durch die ethnografische Rahmung entsteht ein perspektivenreicher und multimethodischer Zugang zu einem aktiv gelebten Forschungsfeld. Die bereits erwähnte Ich-Perspektive der Aufsätze steht dabei stellenweise der Objektivität im Wege. Die Autor_innen verorten sich darüber hinaus innerhalb eines bestimmten Fandoms und können einerseits im positiven Sinne auf Insiderwissen zurückgreifen. Andererseits determiniert diese Sichtweise den Forschungsprozess und die leibliche Anwesenheit im Forschungsfeld beeinflusst ihrerseits die erhobenen Daten. Es ist schade, dass dieses Dilemma nur in geringem Maße in den Essays thematisiert wird. Die ethnografische Ausrichtung und die vielen Beispiele überlagern in einigen Aufsätzen teilweise die theoretische Fundierung und führen, neben der Ich-Form, zu einer Hervorhebung der erhobenen Daten. Dennoch zeigen die Autor_innen über die Wahl der Methodik auch, dass Forschung, die durch empirische Daten erweitert wird, einer breiten Leserschaft den Zugang zu wissenschaftlichen Thematiken ermöglichen könnte.

Zusammengefasst wird deutlich, dass die Autor_innen über ihren methodischen Rahmen der teilnehmenden Beobachtung und mit Hilfe der Interviews einen detaillierten Zugang zu unterschiedlichen Praktiken und kulturellen Phänomenen der *Comic-Con* liefern. Der Bezug zur Comic-Kultur wird durch den Fokus auf die *Comic-Con* in San Diego hergestellt, aber nicht nur Comics stehen im Vordergrund, sondern auch Manga, Computerspiele und die Populärkultur im Allgemeinen. Comics als literarisches Format werden daher nur am Rande thematisiert, denn die aktive Auslebung eines Fandoms beziehungsweise einer kulturellen Praktik nimmt einen größeren Stellenwert ein.

In diesem Sinne bietet der Sammelband *It Happens at Comic-Con* ein Konglomerat aus unterschiedlichen Disziplinen und Thematiken rund um die Comic-Convention.

Es lässt sich also festhalten, dass die Essays der verschiedenen Autor_innen einen guten Einblick in die Welt der *Comic-Con International* in San Diego bieten, der wiederum Rückschlüsse über die Verhandlung von Fandoms und Fanpraktiken sowie über die ambivalenten Beziehungen zwischen Konsument_innen, Produzent_innen und der Comic-Industrie zulässt und so ein Bewusstsein für die wissenschaftliche und diskursive Relevanz der Convention schafft.



It Happens at Comic-Con

Ethnographic Essays on a Pop Culture Phenomenon

Ben Bolling u. Matthew J. Smith (Hg.)
Jefferson, N. C.: McFarland, 2014
216 S., 35,00 US Dollar
ISBN 978-0-78647-694-7

Wolf Larsen revisited – *Der Seewolf* unsterblich?

Der Seewolf rezensiert von Simone Vrckovski

Riff Reb's adaptiert den Klassiker von Jack London in faszinierenden Bildern und eigenen Worten. Gelingt ihm die bildliterarische Gratwanderung zwischen philosophischem Abenteuerroman und fesselndem Comic-Buch?

Schon beim ersten Überfliegen zufällig aufgeschlagener Seiten von *Der Seewolf* wollen meine Augen gar nicht mehr aufhören, den Bewegungen der einzelnen Figuren zu folgen und ihre Körperhaltungen, Schwunganssätze und Gestiken zu studieren, die in der Linienführung lebendig werden. Riff Reb's alias Dominique Duprez bringt den mehrfach verfilmten und in den 60er Jahren in der Reihe *Illustrierte Klassiker* auch in Deutschland als Comic erschienenen Abenteuerroman von Jack London nicht nur mit detaillierten Grafiken in der düsteren Optik eines *comic noir* zu Papier, sondern wagt es sogar, für seine freie Adaption des Originaltextes ein neues Ende zu entwerfen.

Die umfassenden Recherchen des seit 1985 aktiven Comic-Zeichners, der auf mehreren historischen Schiffen mitsegelte, spiegeln sich in der perspektivischen Exaktheit und unaufdringlichen Einfachheit der gezeichneten Räume wider und weisen auf eine Begeisterung für die maritime Sphäre hin, die wie bei Jack London weit über ein berufsmäßiges Interesse hinausgeht. Riff Reb's stellt das Wetter, den Himmel und das Element Wasser so virtuos in deren Wesensformen dar, dass es einem beinahe logisch erscheint, wenn man erfährt, dass er seit langem auf einem Berg mit Seeblick in der Nähe von Le Havre lebt und arbeitet. Das facettenreich ausgearbeitete Spiel aus Licht und Schatten, das durch die kapitelweise wechselnde monochrome Gestaltung wirkungsvoll betont wird, ist für den Künstler typisch.

Doch mehr als dem Meer und seinen Menschen gilt Riff Reb's' Leidenschaft der philosophischen Tiefgründigkeit der Werke, die er adaptiert. Dabei sieht er kein Problem darin, das von ihm Gelesene zu zeichnen; viel schwieriger sei es, die beste Version der Geschichte zu erzählen – und zu wissen, welche Informationen erhalten bleiben müssten, damit die Dramaturgie nicht zerstört werde:

> Ich profitiere vom Effekt der Synthese; das heißt, ich beschränke mich auf alle guten Ideen von Jack London und gebe sie in einer höheren Konzentration wieder, als wenn man eine ganze Symphonie in einen Dreiminüter der Ramones stecken würde,

erläutert Riff Reb's augenzwinkernd seine Vorgehensweise.[1] – Doch hält diese drastische Emanzipation vom Originalwerk, was sie verspricht?

Der intellektuelle Schreiberling Humphrey

van Weyden wird nach einem Dampferschiffbruch vom Schoner Ghost und seinem unerbittlich gewaltbereiten Kapitän Wolf Larsen aufgefischt. In abgerissenes Ölzeug gesteckt, muss der körperlich absolut untrainierte Studiosus und Gentleman sein karges Leben an Bord auf der Stufe eines kartoffelschälenden Schiffsjungen beginnen. So unbeholfen und slapstickartig van Weyden, der nichts über die physikalischen Berechnungen und Erfahrungswerte in Wind und Wetter weiß, die einem Seemann das Leben sichern, durch die Gegend stolpert, so ernsthaft und aufmerksam ist er mit der intellektuellen Analyse seiner neuen Umgebung befasst.

›Der Seewolf‹ Larsen im Kampf mit der stürmischen See

In der gefängnisähnlichen Enge des Schiffes gibt es niemanden außer Wolf Larsen, der mit philosophischen Fragestellungen in Berührung gekommen ist und als Gesprächspartner für ›Hump‹ in Frage kommt. Larsen nutzt die Begegnungen mit van Weyden seinerseits dazu, erstmals mit einem anderen Menschen tiefgreifende theoretische Diskussionen über Moral, Vernunft, Materialismus und die Unsterblichkeit der Seele zu führen. Seiner einfachen Herkunft wegen konnte er sich nur autodidaktisch mit philosophischen und physikalischen Fragestellungen befassen und suchte diese eher in seiner alltäglichen, vom Spencer'schen Motto ›survival of the fittest‹ geprägten Lebenspraxis zu verifizieren und falsifizieren. So entwickelt sich eine ambivalente Beziehung zwischen dem Kapitän und seinem Untergebenen, die van Weyden neue Perspektiven auf die dunkle Rätselhaftigkeit Wolf Larsens eröffnet und seine eigene moralische Sicht der Dinge grundlegend in Frage stellt.

Die atmosphärische Stille einer todbringenden Flaute, die Fluten tobender Stürme, der Kontrast zwischen den gedrungenen und schummerigen Schiffsräumen und der weltraumkalten Rauheit des Pazifiks, die Figuren darin, scheinen für Riff Reb's das optimale Motivensemble zu sein, um seinerseits zeichnerisch das menschliche Dasein am Weltenrand auszuschreiten. Dabei spricht die Dynamik der in klassische Panels aufgeteilten Bilder für die altgediente Methode des Zeichners, seine Grafiken bewusst nicht am Rechner zu entwerfen, sondern mit Stift auf Papier zu arbeiten und einer klaren und wirklich perfekten Linie die dreckige, gebrochene vorzuziehen.

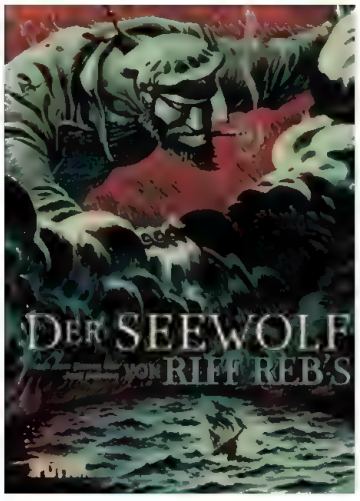
Van Weyden wird zum Steuermann und engsten Mitarbeiter Larsens befördert und entdeckt, dass der brutale Kapitän unter starken Migräneanfällen leidet, die seine Launen prägen. Monate vergehen und van Weydens körperliche Konstitution wird durch die unvermeidliche Knochenarbeit an der frischen Luft gestärkt, während es Larsen körperlich immer schlechter geht, auch wenn er bei einer Meuterei seine Autorität mehr als erfolgreich

unter Beweis stellen kann. Eines Tages entdeckt die Mannschaft ein Boot, auf dem sich mehrere Schiffbrüchige befinden, unter ihnen die bekannte Autorin Maud Brewster. Wolf Larsen nimmt alle in seine Besatzung auf und versucht, sich der gebildeten Frau gewaltsam zu nähern. Hump entdeckt die beiden, kann gemeinsam mit Maud den Kapitän überwältigen und vom Schiff fliehen. Die Flucht endet auf einer felsigen Insel.

Die nun folgende Erzählung einer von Entbehrungen geprägten Zeit an Land, in der sich Maud und Humphrey gemeinsam auf das Überleben in widrigster Umgebung konzentrieren müssen und ihre Liebe zueinander wächst, Hump die gestrandete *Ghost* mit Wolf Larsen an Bord entdeckt und die alte Fehde zwischen den beiden Männern wieder aufflammt, wirkt, wenn man den Klassiker kennt, in ihrer Treue zum Original wie die Ruhe vor dem Sturm. Die dramaturgische Kürze und Konsequenz von Riff Reb's' subtilem, doch wagemutigen Neuentwurf der Schlusssequenz tritt vor diesem Hintergrund umso prägnanter hervor, denn die Umdeutung von Londons *Seewolf* vollzieht sich rückwirkend: Humphreys Glaube an die Unsterblichkeit der Seele, den Larsen nie geteilt hat, bewahrheitet sich, wandelt sich aber vom hoffnungsfrohen Gedanken einer möglichen Selbstbestimmung im Jenseits in den blanken Horror unabänderlicher diesseitiger Ohnmacht ...

Auch wenn *Der Seewolf* von Riff Reb's eine detailreich visualisierte und überaus spannende Lektüre ist, wirken die Dialoge bisweilen stark verkürzt und die deutsche Übersetzung von Zeit zu Zeit gezwungen salopp. Hier wäre es überzeugender gewesen, den philosophischen Elementen des Originaltextes mehr Platz einzuräumen und die Ernsthaftigkeit des *comic noir* sprachlich sorgfältiger auszuarbeiten.
Der Seewolf ist der zweite Teil, der im November 2014 in Frankreich als *Trilogie maritime* publizierten Reihe von Riff Reb's und wurde 2013 mit dem *1er Prix de la BD Fnac* ausgezeichnet.

1] Paco: Interview de Riff Reb's. In: BDtheque. <http://www.bdtheque.com/interview-riff-reb-s-258.html>. 02.02.2013. Letzter Zugriff am 19.08.2015 (eigene Übersetzung).



Der Seewolf
Nach dem Roman von Jack London

Riff Reb's
Berlin: Splitter, 2013
136 S., 24,80 Euro
ISBN 978-3-86869-636-3

Die Sphinx im Somarausch

Tonto #15: Once Upon rezensiert von Sandro Esquivel

Das Künstlerkollektiv Tonto um die beiden Grazer Edda Strobl und Helmut Kaplan beschert uns nach *#12: Nordpol* und *#13: Noise* mit seiner 2014 bei Avant erschienenen Anthologie *Once Upon (A Time)* erneut einen Augenschmaus, der dieses Mal besonders traumartig und enigmatisch daherkommt. Dieser Eindruck entsteht zum einen durch Schauplätze wie unterirdische Höhlen, düstere Wälder und unerforschte Planeten, weit stärker jedoch durch die vielschichtige strukturelle und inhaltliche Verflechtung der gesammelten Beiträge.

Auch wenn seit der letzten größeren Ausgabe von Tonto Comics knapp zwei Jahre vergangen sind, ist die Gruppe ihrem Konzept treu geblieben. Das seit *Tonto #12: Nordpol* etablierte Format – zwei haptisch hochwertige Hefte, die in einer gemeinsamen Klappenbroschur elegant zu einem Dyptichon verbunden sind – findet sich auch hier wieder. Die Auswahl der Beiträge bietet, wie bei Tonto üblich, ein breites Spektrum von surrealen Illustrationen über kurze, albern-anarchische Witze bis hin zu eher klassisch erzählten Geschichten. Die Sammlung umfasst insgesamt 16 Arbeiten, wobei neben den Tontisten weitere Künstler_innen als Gäste vertreten sind – darunter so renommierte Namen wie Anke Feuchtenberger, Professorin für Zeichnen und Medienillustration an der HAW Hamburg. Wie schon in den vorigen Bänden werden die einzelnen Beiträge nicht sequentiell montiert, sondern sind inhaltlichen und formalen Motiven folgend ineinander geschachtelt, die es beim Lesen zu dechiffrieren gilt. Formal gerahmt wird das Werk durch die Arbeiten von Michael Jordan, die sich sowohl auf dem Umschlag finden als auch in der Mitte quasi als ›Intermezzo‹ den Erzählfluss unterbrechen.

Die mit jeweils über 20 Seiten deutlich umfangreichsten Geschichten, die den Innenteil dominieren, sind zum einen »Prairie Sex Sketches!«, in der Strobl in einer Variation der autobiografisch gefärbten Schlüsselgeschichte von *Nordpol* den Road Trip zweier junger Frauen in die Südstaaten der USA thematisiert, sowie »Sex on Mars«, in der Kaplan drei Astronauten in Manier extraterrestrischer Wandervögel Abenteuer auf dem Roten Planeten erleben lässt. Die Handlungen dieser beiden Geschichten lösen sich gegenseitig etappenweise ab und werden darüber hinaus mehrmals durch weitere kürzere Beiträge unterbrochen, was den Eindruck erweckt, man würde im Fernsehen durchs Nachtprogramm zappen. Wie geschickt dabei mit den Erwartungen der Leser_innen gespielt wird, lässt sich zum Beispiel anhand der Art und Weise nachzeichnen, in der beide Geschichten auf das Thema ›Sex‹ eingehen, welches durch

die Titel zunächst das gemeinsame Hauptmotiv zu sein scheint. Funktionalisiert wird es dann jedoch in völlig unterschiedlicher Art und Weise: zum einen explizit narrativ – die Heldinnen der ersten Story werden auf ihrer Reise mit einem latent pädophilen Grabscher konfrontiert, zum anderen implizit und symbolisch, lassen sich doch im zweiten Comic von den kondomartigen Helmen der Hauptfiguren bis hin zu ejakulierenden Riesenblumen diverse schlüpfrige Anspielungen ausmachen. Nicht ohne Grund ist das Tableau eines kopulierenden Schneckenpaares (»Der große Kuss«) in diesen Handlungsstrang eingestreut. Beim wiederholten Lesen eröffnen sich weitere, subtilere Überschneidungen der Inhalte: So halluziniert zum Beispiel eine der Protagonistinnen von »Prairie Sex Sketches!«, während sie in einem Whirlpool mit zweifelhafter Hygiene eindöst, eine Haeckel'eske Menagerie von Mikroorganismen – von den Autor_innen als »präkambrisches Leben« bezeichnet – was an das Forschen nach außerirdischem Leben in »Sex on Mars« erinnert. Auch das durch ein altes Schulschaubild einer Wanze inspirierte Coverbild[1] greift dieses Motiv auf und verleiht dem Titel *Once Upon (A Time)* neben der naheliegenden Märcheneröffnung eine weitere, fundamentalere Lesart.

Künstlerisch besonders hervorzuheben sind Anke Feuchtenbergers düster-phantastische Kohlezeichnungen, die jeweils eine Einzel- oder Doppelseite einnehmen und in starkem inhaltlichen wie gestalterischen Kontrast etwa zu den eher skizzenhaften Comics von Simon Häußle und David Hughes stehen, sowie die holzschnittartigen Arbeiten von Michael Jordan. Gerade diese Beiträge bieten in ihrer surrealen Motivik und volatilen Montage große Interpretationsspielräume. »Wo kommen all die Frauen her? Sind verbotene Substanzen im Spiel? [...] Ist das eine Prüfung?« Schon der Klappentext legt die Intention der Autor_innen offen, einer Sphinx gleich Fragen aufwerfen zu wollen.

Dabei sind es aber die überwiegend chthonischen – also mit erdnahen mythologischen Themen wie Unterwelt, aber auch Fruchtbarkeit konnotierten – Handlungsorte und Bildelemente, zum Beispiel die oft nackten Frauengestalten im Gestus von Erdgöttinnen, die in *Once Upon* dominieren und eine gemeinsame übergeordnete Sichtweise ermöglichen. Selbst die humoristischen Gastbeiträge wie Willems »Non«, »The Joke, continued ...« von David Hughes und Aisha Franz mit »Waldimbiss« passen sich in dieses Konzept ein, indem bei aller vordergründigen Unbedarftheit existenzielle Motive wie Scham und Tod behandelt werden.

Erscheinen also einzelne Arbeiten auf den ersten Blick eher heterogen und separat betrachtet recht lakonisch, entfalten sie ihre besondere Wirkung im Gesamtkonzept durch Bezug und Kontrast zueinander. Alles scheint in traumartiger Logik vernetzt, ineinander diffundierend und aneinander anknüpfend – so lassen sich etwa Jordans Arbeiten nicht nur untereinander zu verschiedenen Plots verbinden, sondern auch als Fortsetzung der abrupt endenden Handlung von »Sex on Mars« lesen.

Sind nun also doch verbotene Substanzen im Spiel? Tatsächlich beschleicht einen beim Lesen und Betrachten manchmal das Gefühl, die Autor_innen hätten vom Soma genascht,

dem mythischen Rausch- und Traumgetränk. Oder gar man selbst? Dieser Eindruck trügt jedoch: Die sich mal mehr und mal weniger subtil zeigende Wechselbezüglichkeit der zahlreichen unterschiedlichen Beiträge zeugt davon, dass die Autor_innen hier nichts dem Zufall überlassen, sondern vielmehr mit künstlerischer Akribie das Gesamtkonstrukt *Once Upon* konzipiert haben.

Alles in allem muss man feststellen, dass es Tonto auch dieses Mal gelungen ist, einen Sammelband herauszubringen, der sowohl Comic- als auch Kunstband ist. Umso deutlicher tritt dies hervor, wenn man den größeren Rahmen bedenkt, in dem die Autor_innen sich bewegen. So wurde die Veröffentlichung von *Once Upon* durch eine Ausstellung vom 6. Juni bis 3. Juli 2014 im Grazer Forum Stadtpark ergänzt,[2] in der die Inhalte in Wandgemälden, Skulpturen und Performances aufgegriffen wurden und auf diese Weise die Grenzen des Mediums Comic transzendieren.

1] Tonto Comics. <http://tonto.at/index.php?idcatside=109>. Letzter Zugriff am 17.10.2015.

2] Tonto Comics. <http://tonto.at/index.php?idcatside=110>. Letzter Zugriff am 17.10.2015.

Tonto #15: Once Upon (A Time)

Edda Strobl, Helmut Kaplan, Simon Häußle, Anke Feuchtenberger, Aisha Franz, Norbert Gmeindl, Igor Hofbauer, David Hughes, Michael Jordan und Willem
Berlin: Avant, 2014
80 S. + Beiheft 16 S., 19,95 Euro
ISBN 978-3-939080-95-4

Erotischer Albtraum als Puppentheater

Jakob Hinrichs' Comic interpretiert Arthur Schnitzlers *Traumnovelle*

Traumnovelle rezensiert von Johanna Michel

Der Berliner Illustrator Jakob Hinrichs adaptiert in seinem ersten Comic einen literarischen Klassiker: Arthur Schnitzlers *Traumnovelle*. In einer bunten und grotesken Bildsprache erzählt er die Geschichte um die sexuellen Phantasien eines Ehepaares. Erweitert er Schnitzlers Text nur um eine visuelle Version? Oder dient der Klassiker als Grundlage für ein völlig unabhängiges Werk?

Die Adaption kanonisierter Literatur als Comic ist eine der Strategien von Verlagen wie Carlsen, Reprodukt oder Avant, um den Comic auf dem deutschen Markt salonfähig zu machen. Das Werk des Wiener Autors Arthur Schnitzler erfreut sich dabei besonderer Beliebtheit. In den Jahren 2010 und 2011 sind im Avant-Verlag mit *Fräulein Else* und *Reigen* bereits zwei Graphic Novels erschienen, die sich an seiner Vorlage orientieren. Die von Jakob Hinrichs bearbeitete *Traumnovelle* ist nach E. T. A. Hoffmanns *Fräulein von Scuderi* (2011) nun die zweite Literaturadaption, die bei der Büchergilde Gutenberg erscheint. Auch hier ist der Comicfassung der originale Text am Ende des Bandes angefügt.

In seinem ersten Comic erzählt der Berliner Illustrator die Geschichte des Paares Albertine und Fridolin neu, deren Beziehung zwischen Geheimnissen und sexuellen Wünschen auf der einen, gesellschaftlichen Normen und Pflichten auf der anderen Seite zu zerbrechen droht. Sie spielt in einer satt farbigen Welt, die Hinrichs im Stile manueller Druckverfahren gestaltet hat. Überlagernde Flächen setzen sich zu grotesken Szenerien zusammen. Die schablonenhaften Figuren – teilweise wenig menschenähnlich – bewegen sich durch die Welt wie in einem naiven Puppenspiel. Ihre an Mimik armen Gesichter passen zu den Motiven des Maskierens und Verstellens, die der Stoff vorgibt.

Schnitzlers Novelle ist stark durch die subjektive Perspektive seiner Hauptfigur geprägt. Da im Comic neben der verbalen Erzählung eine abstrahierte visuelle Vermittlung stattfindet, ist die Bindung an die Wahrnehmung Fridolins viel weniger gegeben. Die schablonenhafte bildliche Darstellung führt zu einem distanzierteren Blick auf das Geschehen. Auch die Verunsicherung zwischen der Welt des Traums und der Realität, die in Schnitzlers *Traumnovelle* von so großer Bedeutung ist, findet im Comic keine visuelle Entsprechung. Auf bildlicher Ebene befindet sich die Leser_in von Anfang bis Ende in einer Welt, die wie ein absurder Traum anmutet – an keiner Stelle wird die Darstellung derart gebrochen, dass ähnliche Zweifel an der Echtheit der Geschehnisse aufkommen, wie sie Schnitzler in seiner Novelle konsequent inszeniert. Der Comic setzt ganz andere Schwerpunkte als die

Prosa Schnitzlers. Nicht die komplexen, subjektiv erlebten Konflikte der Protagonist_innen – ihre geheimen und unterdrückten Wünsche oder ihr Wandel zwischen Realität und Illusion – stehen im Zentrum, sondern die Gestaltung eines einzigen grotesken Traums.

Auch die Handlung ist bei Hinrichs im Gegensatz zu Schnitzlers Originaltext stark verändert und lässt viele Passagen aus. Im Kontrast zu der Erzählung vermischen sich im Comic die Geschichte von Fridolins abendlichen Abenteuern mit der erotischen Traum-Geschichte Albertines. Schon zu Beginn des Comics wird deutlich, dass die Partnerschaft der Protagonist_innen gefährdet ist. Die Figuren besuchen einen Rummelplatz, auf dem Schausteller_innen das Paar umgarnen – eine Episode, die man bei Schnitzler nicht findet. Die symmetrisch aufgebaute Doppelseite des Comics zeigt sie dabei, wie sie jeweils in Versuchung gebracht werden, ihre eheliche Treue zu brechen. Hinrichs' Comic geht hier über das Nacheinander der verbalen Erzählung hinaus und schafft es, über ein Bild sehr viel vom Zustand der gefährdeten Ehe zu vermitteln.

Fridolin beim Kostümverleih

Auf ähnliche Weise stellt der Zeichner die alltäglichen Tagesabläufe des Ehepaars gegenüber, um die Entfremdung der beiden zu inszenieren. Auf einer Doppelseite ist Albertine in ihrer eintönigen Routine in zwei großen Panels mehrfach in und um ihr Haus dargestellt. Fridolins ereignisreicher Tag wird dagegen in etwa 30 quadratischen Panels gezeigt. Dass sich das *gutter* wie ein Käfig über seine Alltagsbeschreibung zieht, legt schon vorausdeutend seinen Ausbruch aus dieser Welt der Pflichten nahe. Auch der Bruch gegenüber der nächsten Seite, die als eine Art *splash panel* funktioniert, ist gelungen. Der Schriftzug mit der Frage »Erinnerst Du Dich an Dänemark?« ist hier einziges Element. Dies kontrastiert nicht nur optisch mit der vorherigen Doppelseite, sondern auch weil sich beim Umblättern das Verhältnis von Text zu Bild völlig umkehrt. Die Seite geht formal mit dem Einschnitt in den Alltag einher und leitet inhaltlich den Konflikt zwischen Albertine und Fridolin ein.

Zeitlich und räumlich ist die Geschichte aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgelöst: Die Schausteller des Jahrmarkts sprechen mit Berliner statt mit Wiener Akzent, und eine 60er-Jahre-Ästhetik dominiert den Comic. Im Kostümverleih, den Fridolin in Vorbereitung auf den verhängnisvollen Maskenball besucht, hängen Kostüme von Spiderman und Mickey Mouse – das zeigt nicht nur eine zeitliche Transponierung an, sondern verweist auch auf Comic-Geschichte. Weitere Anspielungen und Bildzitate sind beim Maskenball zu finden, wo Hinrichs etwa Motive aus Hieronymus Boschs

Der Garten der Lüste (um 1500) integriert: Die Liegende in der Muschel und die überdimensional große Eule sind Elemente, die auf jenes Triptychon verweisen, das für seine groteske Darstellung der Wollust bekannt ist.

Der Maskenball ist nicht wie im Originaltext als rituelles Fest dargestellt, sondern als ausschweifende Party im stylischen Interieur. Die bunten Figuren tragen Tiermasken und betrachten aus Egg Chairs die Orgie rund um den Pool. Im Gegensatz zur Beschreibung bei Schnitzler erscheint das Treiben nicht besonders schockierend oder beängstigend, sondern allenfalls kurios. Denn auch wenn die Bilder obszöne Inhalte zeigen und der Text davon erzählt, dass Fridolin Angst hat, demaskiert und bestraft zu werden, erinnert die alles dominierende ästhetische Gestaltung der Seiten immer noch an ein buntes Bilderbuch für Kinder. Auch hebt sich die Episode gestalterisch nicht vom Rest des Comics ab: Die Dramatik der Szene wird visuell nicht markiert. Hinrichs setzt der Ernsthaftigkeit des Stoffes ein eher skurriles Bild entgegen.

Eine weitere wesentliche Abweichung ist, dass Albertine und Fridolin nach dem ersten Viertel des Comics nicht wieder miteinander in Kontakt treten. Stattdessen steht der Aussprache und der in der Vorlage angedeuteten Versöhnung des Ehepaares im Comic die Abbildung eines Krankheitskeims in einer Petrischale auf der letzten Seite gegenüber. Die fehlende Panelbegrenzung und die Darstellung der Schale in Originalgröße auf einem ansonsten leer belassenen Blatt scheinen die Grenze zwischen der erzählten Welt und der Welt der Leser_innen zu verwischen. In Hinblick auf die Zukunft der Beziehung setzt der Comic mit der Krankheits-Metapher einen deutlich pessimistischeren Schlusspunkt als Schnitzlers Text.

Hinrichs legt eine Interpretation vor, die den Schwerpunkt weniger auf die dramatische Geschichte Albertines und Fridolins legt, sondern auf die visuelle Gestaltung einer grotesken Traumwelt. Die ausgeprägte Bindung an die Perspektive der Hauptfigur wird bei Hinrichs gelockert. Die Stärke liegt in ihrer Gestaltung: Die flächige Grafik, die reduzierte, prägnante Farbigkeit, die abwechslungsreiche Seitengestaltung und das Lettering bilden zusammen ein stimmiges Gesamtwerk. Die Frage, die sich am Ende der Lektüre stellt, ist: Warum ist dem Comic der Originaltext Arthur Schnitzlers beigefügt? Es scheint, als traue man sich nicht, den Comic für sich stehen zu lassen. Diese Entscheidung schwächt den Comic, der gerade als unabhängige Version und nicht als begleitende Illustration funktioniert.

Traumnovelle

Jakob Hinrichs (W/P), Arthur Schnitzler (W)
Frankfurt a. M.: Edition Büchergilde, 2012
160 S., 24,95 Euro
ISBN 978-3-86406-014-4

Die Fratze des Bösen

Millennium: Verblendung rezensiert von Nikolai Ziemer

Der Thriller *Verblendung* von Stieg Larsson offenbart als Comic in besonderer Weise die Schwierigkeiten einer Romanadaption. Denn während die verstrickte Handlung überzeugend in die Comic-Form übertragen wird, passt der Zeichenstil so gar nicht zu der brutalen Thematik.

Eine gute Dekade nach Erscheinen des ersten Teils der sogenannten ›*Millennium*-Trilogie‹ wird *Verblendung* von Stieg Larsson als Comic adaptiert. Sowohl von europäischer als auch US-amerikanischer Seite bereits verfilmt, legen die USA und Frankreich fast zeitgleich mit sehr unterschiedlichen Comic-Interpretationen nach. Die in Deutschland bei Splitter verlegte europäische Version wurde von dem Spanier José Homs gezeichnet, den Text übernahm der Franzose Sylvain Runberg.

Die Haupthandlung ist jedem Krimifan bekannt: Der schwedische Journalist Mikael Blomquist wird wegen übler Nachrede verurteilt, weil er unhaltbare Vorwürfe über den Industriellen Erik Wennerström in seiner Zeitschrift *Millennium* veröffentlicht hat. Blomquist wird daraufhin von dem ehemaligen Konzernchef Henrik Vanger engagiert, dessen Familienchronik zu schreiben, und soll im Gegenzug belastende Informationen über Wennerström erhalten. Inoffiziell lautet sein Auftrag jedoch, den 40 Jahre zurückliegenden Mord an Harriet Vanger, Henriks Großnichte, aufzuklären. Blomquist muss dafür auf die Insel Hedestadt ziehen, wo er mit dem zerrütteten Vanger-Clan, bei dem jeder verdächtig ist, konfrontiert wird. Mit Hilfe der exzentrischen Punkerin und Hackerin Lisbeth Salander stößt er dabei auf eine ganze Mordserie, die der Vater des Firmenchefs Martin Vanger mehrere Jahrzehnte zuvor begann und die sein Sohn nach dessen Tod bis in die Gegenwart fortführte. Gemeinsam können die beiden zu guter Letzt sogar Wennerströms Korruptionsskandale beweisen und die noch lebende Harriet, die sich all die Jahre vor ihrem mordenden Bruder verstecken musste, wiederfinden.

Soweit zur Haupthandlung, die jedoch schon bei Larsson alles andere als linear verläuft. So verbindet der Autor die Handlungsstränge von Mikael und Lisbeth erst relativ spät; der Journalist soll sich zunächst mit der Wennerström-Affäre herumschlagen und eine ganze Weile ergebnislos auf der Insel Hedestadt recherchieren, bevor er gegen Ende auf eine heiße Spur stößt und über Umwege Lisbeth als Helferin engagiert. Lisbeth hingegen, die als Informantin bei einem Sicherheitsunternehmen arbeitet und als Top-Hackerin spielend leicht an privateste Geheimnisse kommt, muss sich erst an ihrem Vormund Nils Bjur-

mann rächen, der sein Amt ausgenutzt hat, um die angeblich psychisch kranke Lisbeth zu missbrauchen und auf brutalste Weise zu vergewaltigen.

Der Comic vollbringt es, diese zwei Handlungen durch einen raffinierten Rhythmus sinnvoll zu verschränken, indem jede Sequenz meist nur eine Seite oder Doppelseite einnimmt. Dies erzeugt Spannung und die für einen Thriller nötige Unsicherheit, da die Leser_innen bei jedem Umblättern mit einer neuen Szene konfrontiert werden. Verstärkt wird dieser Effekt dadurch, dass scheinbar wahllos an einigen Stellen des Comics je eine ganze Seite eingestreut wird, auf der in ein paar wenigen Panels zu sehen ist, wie verschiedene unbekannte Frauen auf makabre Art ermordet werden, ohne dass zunächst ein Handlungsbezug ersichtlich wird. Erst ganz zum Schluss finden Mikael und Lisbeth heraus, dass Harriet Vanger in einem Tagebuch verschlüsselt auf eben jene Morde hinweist, die von ihrem Vater und Bruder verübt wurden. Selbst Mikaels langwierige Recherchen über verstaubten Fotos werden durch die düsteren Einschübe zu fesselnden Szenen, da sie für die Leser_innen von einem unbestimmbaren Grauen überschattet werden.

Dass in einer Adaption bisweilen auch starke Kürzungen vorgenommen werden müssen, ist verständlich, aber Runberg und Homs vermögen es, Text und Handlung zu komprimieren, ohne störende Lücken entstehen zu lassen. Wenngleich die Geschichte ständig zwischen unterschiedlichen Orten und Handlungen springt, haben die Autoren für flüssige Übergänge gesorgt. Dies passiert etwa durch den Einsatz von Einstiegspanels, die gleichsam als *mise-en-scène* zunächst einen Überblick über die Gegebenheiten verschaffen, oder durch Wortfetzen, die wie bei einer Überblendung im Film zwei unterschiedliche Szenarien verbinden.

Auch Änderungen, um der bekannten Geschichte ein neues Gesicht zu verleihen, sind gängige Praxis. Doch überall dort, wo der Comic Details hinzufügt, wird es unlogisch. So ist Martin Vanger im Comic verheiratet, in der Vorlage hat er nur eine Freundin. Dies wird dann problematisch, wenn am Schluss herauskommt, dass Martin in seinem Keller seit Jahrzehnten eine Folterkammer eingerichtet hat, in der er regelmäßig seine Opfer vergewaltigt und ermordet. Die Frage, wie die eigene Ehefrau diesen Umstand trotz eines scheinbar harmonischen Ehelebens nicht bemerken konnte, wird nicht beantwortet. Auch bleibt unklar, warum diese zum Schluss sogar von ihrem Mann in einer Kamikaze-Aktion getötet wird, während er sie als »unerträgliche und arrogante Schlampe« bezeichnet.

Ebenfalls überambitioniert ist der Zeichenstil von Homs. Während die Settings bis an die Realitätsgrenze ausgestaltet sind, die Panels sich brav aneinanderreihen und das Lettering selbst in den Actionszenen unverändert bleibt, leiden die Gesichter der Charaktere an einer karikaturhaften Überzeichnung. Dies wirkt an einigen Stellen komisch, etwa wenn die Figuren tatsächlich eine Gefühlsregung offenbaren und sich die Mimik dann übertrieben verzerrt. Ansonsten zweifelt man bei all den vermeintlichen Clownsmasken sehr daran, gerade einen Thriller in der Hand zu halten. Spätestens bei den expliziten Gewalt-

darstellungen ist die Wirkung dann auch grotesk. Inhalt und Darstellungsweise divergieren hier stark, das Böse bekommt eine lächerliche Fratze.

Während Stieg Larsson mit seinem Roman auch schockieren und wachrütteln wollte, indem er reale Bezüge zu aktuellen Themen innerhalb der schwedischen Gesellschaft wie Rechtsradikalismus, Korruption und Gewalt gegen Frauen herstellte, werden diese in der Adaption höchstens als Handlungselemente benutzt, um einen Thriller zu erzählen. Hätte das französische Verlagshaus diese Bezüge ernster genommen, hätte es auf Zeichner_innen zurückgegriffen, die durch ihren Stil den diffizilen Themen der Vorlage gerecht werden. So aber ist aus einer Geschmacksfrage etwas Irritierendes entstanden.

Millennium
Verblendung

Stieg Larsson (W), Sylvain Runberg (W) u. José Homs (P)
Übers. v. Tanja Krämling
Bielefeld: Splitter, 2013
128 S., 19,80 Euro
ISBN 978-3-86869-698-1

Vielleicht hat der Cyborg sich einfach überlebt

The Transformers: Autocracy, Monstrosity und *Primacy* rezensiert von Jakob Kibala

Chris Metzen, Flint Dille und Livio Ramondelli handeln in ihrer *Transformers*-Trilogie politische Probleme durch Kampfroboter aus. Krachend scheitern sie dabei an ihrem eigenen Anspruch. Dies wirft die Frage auf, ob das Roboter-Science-Fiction-Genre noch zur Gesellschaftskritik taugt.

Nach der Absetzung des Autokraten Zeta Prime herrscht Bürgerkrieg auf dem Roboterplaneten Cybertron. Die alten Funktionseliten (›Autobots‹) sehen sich vergeltungswütigen Putschisten (›Decepticons‹) gegenüber. Erst die Machtnahme durch den Polizeioffizier Optimus Prime beruhigt die Lage. Als Träger des religiösen Artefakts ›The Matrix‹ avanciert Optimus zum spirituellen Führer, der im politischen Alltag aber impotent bleibt. Weder löst er die historische Energiekrise, die Cybertron bedroht, noch kann er die fluchtartige Auswanderung bremsen, die die Einheit der Transformers gefährdet. Hinzu kommt, dass die Decepticons weiter die Regierung stürzen wollen. Zuletzt mit Hilfe Trypticons, eines mechanischen Dinosauriers, der wie Godzilla durch die Megacities von Cybertron poltert.

Selten wachsen *Transformers: Autocracy, Monstrosity* und *Primacy* über das Science-Fiction-Plagiat hinaus: Cybertrons pseudo-römische Senatspolitik ist den jüngeren STAR-WARS-Filmen entlehnt. Optimus Primes Verwandlung vom Saulus zum Paulus wiederholt die Bekehrung Montags in FAHRENHEIT 451 (1966). Auch die Erweckungserlebnisse von Neo in THE MATRIX (1999) und Paul Atreides in DUNE (1984) klingen an. Und die politischen Dilemmata, in denen Prime sich findet, erinnern vage an BATTLESTAR GALACTICA (2003–09).

Auf die letztgenannte Serie verweist auch der fatalistische Grundton. Metzen, Dille und Ramondelli lassen keinen Raum für Ironie oder auch nur Slapstick, mit dem Michael Bay seine Schweiß-und-Stahl-Orgie TRANSFORMERS (2007) aufzulockern wusste. Die Figuren, die Comics, die kreativen Urheber nehmen sich selbst und ihre Probleme fürchterlich ernst: »[I]f some future PhD candidate wanted to do literary psychic archeology from this piece, it's fascinating how the trilogy paralleled real life events for Chris and I« (Dille). Das verbissene Skript versucht sich als Parabel auf das zeitgenössische Amerika: »We had talked a lot over the years about the world we live in today and the challenges of developing pop fiction in the post-9/11 world« (*Autocracy*, 5). Aber Metzen und Dille behandeln ihre Themen nur oberflächlich: Energiekrisen, Bürgerkriege und die Erlösung durch die Matrix haben dieselbe Qualität wie die Bedrohung durch Roboterdinosaurier. Alle Probleme werden auf dieselbe Weise gelöst:

durch Prügeleien. Megatron von den Decepticons schlägt Zeta Prime, Metroplex von den Autobots schlägt Trypticon. Nur Optimus Prime heilt, indem er Megatron mit der Matrix von dem Bösen exorziert, das ihn im Laufe der Handlung befallen hat. Allerdings nur, um den am Boden Liegenden dann doch noch in den Staub zu klopfen.

Möglicherweise hat sich die soziopolitische Relevanz der Robotermetapher einfach erschöpft. Noch TERMINATOR 2 (1991) zeichnete ein zeitdiagnostisches Bild: Der gestaltwandelnde T-1000 stand für »Krebs, Viren und Würmer, die elektronische Netzwerke und Hochspannungsleitungen ebenso infizieren können wie physische Körper« (Mitchell, 133). Am Anfang des »Zeitalters der biokybernetischen Reproduzierbarkeit« (ebd. 195) drückte der T-1000 eine »Panik vor dem unkontrollierten Wachstum von Strukturen« (ebd.) aus. Andere erkannten im Terminator ein utopisches Potential (vgl. Haraway, XIV): Er ist das super-angepasste Individuum, das Gendergrenzen (vgl. Goldberg, 244f.) und ethnische Zuschreibung überwindet. Dabei ist er sich immer selbst genug: »The Terminator is the self-sufficient, self-generated Tool in all its infinite but self-identical variations« (Haraway, XV). So gesehen ist der Cyborg Projektionsfläche für die Sehnsüchte marginalisierter Gruppen.

Auch die *Transformers* sind super-angepasst, aber nicht im metaphorischen Sinne. Kein anderes Franchise der Roboter-Science-Fiction entfaltet dieselbe ausdauernde Präsenz, als Spielzeug freilich mehr als in Comicform. Andere Film- und Fernsehserien, vielleicht der Cyborg-Topos als Ganzes, sind hingegen beliebig geworden. TERMINATOR GENYSIS (2015) versuchte im Sommer einen zweiten ›Reboot‹, nachdem schon TERMINATOR SALAVATION (2009) nicht begeistern wollte. Kurzzeitig machte BATTLESTAR GALACTICA den Cyborg noch einmal fruchtbar: Äußerlich sehen die Roboter hier wie Menschen aus. Sie sind religiöse Fundamentalisten, die die Menschheit unterwandern. Darin symbolisieren sie die Angst vor einer unsichtbaren, islamistischen Gefahr, die westliche Gesellschaften seit 9/11 kultivieren. Die Fortsetzung wiederum, CAPRICA (2009f.), ermüdete ihr Publikum mit Klischees.

Vielleicht tut man den *Transformers* durch allzu kritische, durch vergleichende Lektüre gar, unrecht. Bleiben die Comics nicht immer bloß Werbebroschüren für die Spielzeuglinie oder den umsatzstärkeren Film? Man muss dies nicht zwangsläufig negativ sehen. An die Stelle der Cyborgs treten heute zunehmend authentische Figuren, deren utopisches Potential sich direkt auf das Leben beziehen lässt. Beispielsweise Jeffrey Tambors transsexueller Familienvater Mort in TRANSPARENT (2014,)der eine bessere Identifikationsfigur darstellt, als Roboter es könnten. Der Terminator, die Cylonen und Transformers haben ihre Schuldigkeit getan. Vielleicht hat die Cyborg-Utopie sich erfüllt, und die Roboter sind frei, neu erfunden zu werden. Den Weg könnten hier selbstironische Arbeiten weisen, wie Jeffey Browns *Incredible Change-Bots* (2007) und Tom Scioli und John Barbers *Transformers vs. G. I. Joe* (2015).

Nicht nur inhaltlich, auch formal bleiben *Autocracy*, *Monstrosity* und *Primacy* unbefriedigend. Zwar setzen Ramondellis impressionistische Digital Paintings sich wohltuend von der penetranten Detaillierung von Videospiel-Illustrationen ab. Das Zusammenspiel von pastosen und transparenten Farben, die dramatische Lichtführung, simulierte Verwischungen, Mate-

rialverschleiß anzeigende Texturen relativieren den Spielzeugcharakter der Transformers. Erzählerisch bleibt Ramondelli jedoch unbeholfen: Seine Actionszenen sind unübersichtlich, das Geschehen ist häufig nicht nachvollziehbar. Er ist auch nicht im Stande, die für Transformers obligatorischen Verwandlungen in Fahrzeuge plausibel darzustellen.

Der Aufwand, den Leser_innen treiben, um die Action zu entziffern, steht im krassen Missverhältnis zum Ertrag des Skripts. Erst im Laufe der Serie wächst Ramondelli über sich selbst hinaus: *Monstrosity* reduziert sensationalistische Effekte zugunsten einer flacheren, eindeutigeren Farbgebung. In *Primacy* kommt auch die Linienzeichnung dauerhaft in die Bilder zurück; die Figuren und ihre Handlungen gewinnen kurzfristig an Kontur. Aber im Ganzen sind Metzen, Dille und Ramondelli den »challenges of developing pop fiction in the post-9/11 world« nicht gewachsen.

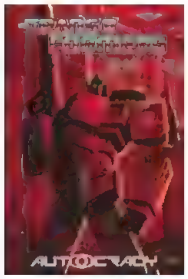
Bibliografie

Dille, Flint: Dille Completes Transformers Leader's Origins With *Primacy* Finale. Interview mit Karl Keily. In: Comic Book Resources <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=57193>. 19.11.2014. Letzter Zugriff am 05.06.2015.

Goldberg, Jonathan: Recalling Totalities. The Mirrored Stages of Arnold Schwarzenegger. In: The Cyborg Handbook. Hg. v. Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera u. Steven Mentor. New York u. London: Routledge, 1995, S. 233–254.

Haraway, Donna J.: Cyborgs and Symbionts. Living Together in the New World Order. In: The Cyborg Handbook. Hg. v. Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera u. Steven Mentor. New York u. London: Routledge, 1995, S. xi–xx.

Mitchell, W. J. T.: Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur. München: Beck, 2008.



The Transformers: Autocracy

Chris Metzen (W), Flint Dille (W) u. Livio Ramondelli (I)
San Diego, CA: IDW, 2012
120 S., 19,99 US Dollar
ISBN 978-1-61377-290-4

The Transformers: Monstrosity

Chris Metzen (W), Flint Dille (W) u. Livio Ramondelli (I)
San Diego, CA: IDW, 2013
112 S., 19,99 US Dollar
ISBN 978-1-61377-750-3

The Transformers: Primacy

Chris Metzen (W), Flint Dille (W) u. Livio Ramondelli (I)
San Diego, CA: IDW, 2015
104 S., 17,99 US Dollar
ISBN 978-1-63140-234-0

Überlebensgroß und ganz nah

André the Giant rezensiert von Chris Ullrich Cochanski

Man nannte ihn das ›achte Weltwunder‹ und inszenierte ihn als den größten Kämpfer der Welt. Aber kann man die Geschichten von ›André the Giant‹ und dem Menschen dahinter gleichermaßen erzählen? Box Brown wagt es in einer Biographie.

Als der Riese eines Morgens aufstehen will, gibt sein Fuß unter dem Gewicht seines Körpers nach. Sein Gegner vom Vortag muss ihm in den Krankenwagen helfen. Schon zur selben Zeit werden Pläne geschmiedet, den gebrochenen Fuß ›Killer Khan‹ in die Schuhe zu schieben – und so den Kartenverkauf für das unausweichliche Comeback anzuheizen.

Box Brown, Autor, Zeichner und nach eigenen Angaben lebenslanger Wrestlingfan, versucht sich an der Vita eines der bekanntesten Wrestlers aller Zeiten. Der Untertitel, *Life and Legend*, zeigt seinen Anspruch, sowohl ›André the Giant‹ als auch der Privarperson André Roussimoff (1946-93) gerecht zu werden. Brown möchte also beides: die Geschichte einer Figur und ihres Darstellers erzählen und gleichzeitig die Mechanismen erörtern, mit denen aus der Realität eine Fiktion wird – und umgekehrt.

In seinem programmatischen Vorwort gibt der Autor selbst zu bedenken, was für einen Drahtseilakt dies in der Welt des ›professional wrestling‹ darstellt. Roland Barthes, den auch Brown zitiert, erkannte bereits ganz richtig, welches Spiel mit der Fiktion dieser Sport betreibt. Die Akteure im Ring – Kämpfer, Schiedsrichter, Manager, Ansager – erzeugen gemeinsam die Illusion eines Kampfes. Und obwohl das Wesen dieser Illusion heute weithin bekannt ist, ist dem Wrestling sein ambivalentes Verhältnis zur Wahrheit erhalten geblieben.

Der Comic bezieht sich zumeist auf die Schilderungen dieser Weggefährten, die als Freunde um die ganze Welt reisten, sich im Ring aber oft als ›Feinde‹ gegenüberstanden. Die Biografie des Riesen wird so in Anekdoten von je einer bis drei Seiten erzählt. Brown belegt diese Geschichten mit Aussagen aus Interviews oder Artikeln, räumt aber ein, dass die Leser_in letztlich die ›Wahrheit‹ nicht erwarten könne. Obwohl diese Quellen Authentizität schaffen möchten, sind sie nur ein Metakommentar, kein Beweis des Geschehenen; ihr Bezugsrahmen ist nicht die Welt außerhalb, sondern die innerhalb des Rings. Wrestling ist Spektakel, und es ist nur schwer möglich zu beurteilen, wo es beginnt und wo es endet. Das Produkt eines Wrestlers ist nun einmal der Wrestler selbst – und wenn sich dessen Wert steigern lässt, indem man einen

der großen Gegner noch größer aussehen lässt, dann ist die Wahrheit kein Wert an sich.

Der Autor begeht allerdings nicht den Fehler, die kleinen und großen Inszenierungen unwidersprochen im Raum stehen zu lassen. Er zeigt nur genug von den Geschehnissen innerhalb des Rings, um deren Mechanismen zu erklären. Hier offenbart sich Browns Liebe zum Thema, wenn er offen bewundernd über die Fähigkeit der Sportler spricht, einen Kampf zu simulieren, ohne sich wirklich zu verletzen. Aber gleichzeitig zeigt er eben auch die triste Realität des reisenden Schaustellers – Alkohol, Drogen, Anfeindungen durch Fans und echte Prügeleien. Die Leser_in bekommt das Triumphale, das Banale und das Tragische in gleichem Maße, mit den gleichen stilistischen und erzählerischen Mitteln, präsentiert. Der Autor enthält sich zwar hier des Kommentars, aber er verschweigt nichts: Wir sehen Andrés (Nicht-)Verhältnis zu seiner unehelichen Tochter ebenso wie seine Alkoholprobleme und das friedliche Leben auf seiner Ranch. Die gesundheitlichen Probleme, die Andrés Akromegalie (Riesenwuchs) unweigerlich mit sich bringt, werden ebenso dargestellt wie das latent Monströse, wenn er mit vor Zorn verzerrtem Gesicht ein Hotelfenster zerbricht.

Ceci n'est pas une petite bouteille.

Browns Zeichenstil spiegelt diese Ambivalenzen wieder. Sein André ist im Ring ein perfekt rechteckiger Fels in der Brandung, den wir stets leicht von unten sehen, wie ihn auch die Zuschauer_innen sehen mussten: Überlebensgroß. Heroisch. Inszeniert. Folgen wir ihm aber dann in die Flugzeuge, Hotelzimmer und Diners, die das Privatleben der Wrestler bestimmen, wird André zum unförmigen Riesen, der sich krümmen muss, um in die Welt, die ihn umgibt, hineinzupassen.

Die einfachen, stilisierten Zeichnungen sind mithin etwas zu statisch, um die Bewegungen und die Geschehnisse im Ring greifbar darstellen zu können. Dennoch eignet er sich aufgrund seiner einfachen Expressivität für die stillen Momente der Geschichte. Browns Zeichnung betont das Narrative, nicht das Reale. Wenn so zum Beispiel Hulk Hogan von seinem Verhältnis zu André erzählt und dabei dessen Größe um mindestens zwei Zoll übertreibt, dann sehen wir André, wie er mehrere Köpfe über Hogan auftragt. Später sehen wir Hogan in ROCKY 3, wo er einen von André inspirierten Part übernimmt – und folglich, genau wie

dieser inszeniert, seinerseits turmhoch über Filmgegner Sylvester Stallone aufragt. Die Ambivalenz der Quellen wird dadurch aufgebrochen, dass sie ganz einfach beim Wort genommen werden. Bei Brown besitzen die Dinge eben keine feste Größe: alles ist exakt so groß, wie es erzählt wird.

Zusammenfassend ist Box Brown ein unaufgeregtes Buch gelungen, das nicht nur den Lebensweg Andrés nachzeichnet, sondern gleichzeitig einen Einblick in die verschlossene Welt des ›professional wrestling‹ liefert. Natürlich ist sie damit in erster Linie für diejenigen Leser_innen interessant, die sich ohnehin für diese Sportart interessieren. Aber auch wer mit dem Thema bislang wenig anfangen konnte, wird sich dem stillen Charme dieser würdevollen Biografie kaum entziehen können.

André the Giant
Life and Legend

Box Brown
New York, N.Y.: First Second, 2014
240 S., 17,99 US Dollar
ISBN 978-1-59643-851-4

Trapped in the System

Sick and *The Hospital Suite* reviewed by Christina Maria Koch

Two deeply personal stories paint the big picture of what it means to be sick within and without medical institutions – an artistically masterful, sometimes painful, and yet often humorous read.

Gabby Schulz' *Sick* and John Porcellino's *The Hospital Suite* are autobiographical comics that both deal with the experience of developing a mystery illness – followed by tedious diagnostic efforts within the medical system, or by the agony of not being able to afford adequate care. In greatly differing styles but with similar strong roots in mini comics, zines, and small press culture, Porcellino's and Schulz' deeply personal stories paint the big picture of what it means to be sick within and without medical institutions – an artistically masterful, sometimes painful, and yet often humorous read.

Sick is a full-color webcomic story that Ignatz-award-winning Gabby Schulz has published to great acclaim on his website in six parts up to now. It starts off so matter-of-factly that everyone can relate: »A couple weeks ago I got sick.« The image thus captioned shows a head of hair under rumpled bed covers in a small cluttered room – a ruthlessly candid view on the private, perhaps even reminiscent of Tracey Emin's *My Bed* (1998) but with its unfortunate inhabitant still in place. However, this is no ordinary cold, the reader quickly realizes as the »claw […] scooping out [the protagonist's] guts« is rendered in horrific detail. Troubled not only by »shit looking like V-8 juice« (again, mercilessly portrayed), the protagonist also begins to spell out his mental torments: he cannot afford quality healthcare, he fears second-class (mis-)treatment, and he shies away ashamedly from bothering friends.

Fig. 1: Gabby Schulz: *Sick*.

Schulz contrasts a bleak account of an imagined trip to the Emergency Room as an uninsured patient (Fig. 1) with a bitterly ironic sugarcoated fantasy of soothing treatment if »a lucrative, stable career« had provided the protagonist with »the finest healthcare money can buy«. Moving away from cutting

political commentary, the narrative spins into a powerful meditation on suffering in solitude. A feeling of »negation« and the unfathomable existence of happy and healthy people outdoors locks the protagonist in an existential crisis depicted painfully and self-mockingly.

Most reviewers have been eager to stress that despite its bleakness, *Sick* is an engaging, even ›entertaining‹ read. As paradoxical as this may sound, it is true: Schulz is a great storyteller and a versatile artist, and someone who often publishes autobiographic material. There is, of course, a problematic twist to this kind of praise: it risks instrumentalizing representations of distress and illness for an audience's catharsis, inspiration, or laughter. Although the protagonist of *Sick* remains unnamed, he is wryly described as a »broke 38-year-old ›cartoonist‹«, and readers familiar with Schulz' work will recognize the similarity in appearance to his alter ego in *Monsters* (2009), published under the pseudonym of Ken Dahl. His background in political cartooning (born and raised in Hawai'i, he had a small gig at a local liberal newspaper) shows in apt caricatures of stereotypes: the naïve hippie, the redneck, the Christian fundamentalist. He often moves freely between clean, rounded lines of simplified cartoony characters, more intricate and ›realistic‹ linework, and grotesque distortions that call to mind both horror and underground comics. But unlike his other comics, web or print, *Sick* makes ample use of webcomics characteristics. The images are oriented vertically and rarely constrained by rectangular panel borders. This supports the downward scrolling movement, as does the fact that *Sick* often features backgrounds that connect to neighboring images – such as the bedcover turning into monstrous claws of sickness and worry that are evoked once again in digital ink blobs reaching upwards like fangs or fumes. The protagonist's plunge into despair is a quite literal one, and when Schulz shows us the »face« of pain, we scroll past several gothic black-and-gray monster mirror images that shapeshift into a grim self-portrait. These features attest to the broad and versatile palette of visual-verbal narrative devices that webcomics can use – or even develop. It also leaves us wondering how the long-announced plans for a completed version in print will adapt the stylistic and as yet open-ended narrative features of a story about which Gabby Schulz has said: »too much literaryness [sic!] or graphic-novelness or whatever – snuffs the life out of it« (qtd. in Falcetti).

Sick has been hugely popular on the web for several years now, but not everyone who has stumbled upon the strip is happy about it. Some commenters on web forums outside the comicsphere complain that the artist appears to be a self-pitying leftist failure, otherwise he would have manned up and sought help and a decent job. Ironically, these readers seem to have missed that *Sick* criticizes precisely this rhetoric of individual responsibility (this is before the advent of ›Obamacare‹), and still shows a destructive load of self-blame. True, it is unsettling to be offered a voyeuristic panorama of physical pain coupled with paralyzing self-doubt. Yet the unease should not stem from *Sick*'s unwillingness to conform to the common misconception that everyone has been a little depressed and able to snap out of it. The real discomfort should lie in the fact that a lack of understanding is sadly still a common response to widespread mental illnesses.

Whereas *Sick* leaves us mostly confined to a little room, witness to a lone sufferer, *The Hospital Suite* takes us into the space of the medical institution. John Porcellino, the creator of the famed mini-comics classic *King-Cat* (1989-), has written and drawn a 250-page narrative about his lengthy struggles with physical and mental health problems. The book is divided into three parts, »The Hospital Suite«, »1998«, and »True Anxiety«, and chronicles the surprising and life-shattering onset of illness, the long and winding roads of different treatments, towards a consolingly realistic kind of »I'm mostly okay now« closure common to many graphic illness memoirs. Part one takes us to the same crossroads at which Gabby Schulz' alter ego stands – agonizing stomach pain raises the question of going or not going to the hospital – except that when John dismissively says »How would we pay for it?«, his wife Kera objects »We've got insurance, John – from my job …« (Porcellino, 17f.). That settled, the couple embark on a long diagnostic journey (Fig. 2).

DOCTORS and NURSES WERE COMING IN and OUT, ASKING QUESTIONS and WRITING ON CLIP-BOARDS...
HAVE YOU EVER HAD YOUR APPENDIX OUT?
"POTATOES and EGGS"
WHAT KIND OF PAIN IS IT? IS IT A BURNING PAIN?
I DON'T KNOW -- IT JUST HURTS...
DOES IT COME and GO, OR DOES IT STAY THE SAME?
IT JUST HURTS- all the TIME...
THEY WERE TAKING MY BLOOD, HOOKING ME UP TO MACHINES...
CAN YOU PLEASE URINATE IN THIS CONTAINER?
IS HE ALWAYS THIS COLOR?
GREEN
22

Fig. 2: John Porcellino: *The Hospital Suite.*

The Hospital Suite convincingly shows that pain may be a solitary and ultimately incommunicable experience, but that illness is a social phenomenon. Examples may be the painful absence of care or, as in this case, Kera's role in taking care of John and in trying to make sense of his mysterious symptoms. The vital connection that John feels to his loved ones is expressed in Porcellino's characteristically reduced style through a small heart symbol that frequently appears between characters (see Worden, 909f.) – it testifies to the complexity, emotional power, and quiet humor of his narrative that this seems genuine, not cheesy. Porcellino's »bare-bones drawings« (*Publishers Weekly*) – thin black lines that leave lots of white space, objects and characters drawn with minimal detail – make *The Hospital Suite* instantly recognizable. They are also easily underestimated: as Robert Kirby has said, Porcellino's »pared-down approach to writing and drawing looks easy but it is actually quite difficult to master (there are no details to hide behind)«.

When John is finally on the road to physical recovery after a major abdominal surgery, the second part of the book starts, and with it the serious complications that anxiety and Obsessive Compulsive Disorder (OCD) linked with yet another mystery syndrome bring

to his social life and marriage, which eventually falls apart. After countless tests and inefficient remedies, John concludes »The more time I spend in doctors' offices, the sicker I feel!« and takes a break from the medical establishment, a decision that is footnoted as »not medical advice – signed, John's lawyer« (Porcellino, 146).

John does return to doctors' and therapists' offices in part three of the book, but on his own terms and accompanied by a lot of personal research. He eventually finds out enough about what is wrong and how it can be helped so that he (and the book) finds a sort of closure. Contrary to Schulz' webcomic, which shows how much time can stretch when you are sick and alone with your thoughts, Porcellino's narrative deals with the challenge of having to condense many years of suffering, tests, treatments, and waiting into just three overlapping narrative strands. One does not have to be a mini-comics or diary comics geek (although I do recommend Schulz'/Dahl's and Porcellino's other works) to appreciate these deeply personal narratives, stories that manage to convey extreme discomfort with empathy-evoking frankness and wry humor.

Works cited

[Anon.]: The Hospital Suite (review). In: Publishers Weekly 261.33 (2014), S. 61f.

Falcetti, Louie: A Dog Named Indie – Gabby Schulz. In: Bleeding Cool <http://www.bleedingcool.com/2012/09/25/a-dog-named-indie-gabby-schulz/>. 25.09.2012. Last accessed 27.07.2015.

Kirby, Robert: The Hospital Suite (review). In: The Comics Journal <http://www.tcj.com/reviews/the-hospital-suite/>. 24.10.2014. Last accessed 27.07.2015.

Worden, Daniel: The Shameful Art: McSweeney's Quarterly Concern, Comics, and the Politics of Affect. In: Modern Fiction Studies 52.4 (2006), S. 891–917.

The Hospital Suite

John Porcellino
Montreal: Drawn and Quarterly, 2014
264 S., 22,95 US Dollar
ISBN 978-1-77046-164-2

Sick

Gabby Schulz
<http://www.gabbysplayhouse.com>
Last accessed 09/14/2015.

Dath wie Tiramisu wie

Mensch wie Gras wie rezensiert von Gerrit Lembke

Als ich zuletzt in einem Restaurant zu Abend aß, servierte die Kellnerin als Vorspeise eine gut gewürzte Rindfleischterrine, als Hauptspeise eine zartrosa Entenbrust mit frischem Gemüse und zum Abschluss ein hausgemachtes Tiramisu. Und was für eines: Traurig schwamm das Löffelbiscuit in Mascarpone-Ersatz. Notabene: Schlechter Nachtisch verdirbt das Essen. Am Ende von *Mensch wie Gras wie* von Dietmar Dath und Oliver Scheibler gibt es Tiramisu. Hausgemacht.

Die Handlung dreht sich um die Biologin Elin, die ein verlockendes Jobangebot bei einer ominösen japanischen Firma annimmt und dafür ihren homosexuellen Jugendfreund Martin, bzw. die transsexuelle Martina, verlassen muss – Dath mag's halt kompliziert. Ungeachtet aller Schubladen lieben die beiden einander, und als Elin nach Japan geht, ist der Abschied schmerzhaft. Dass sie sich dort dem konventionellen Mathematiker Thomas zuwendet, ist ein Zeichen ihres Neuanfangs. In der Firma des dubiosen Unternehmers Farczády beginnt Elin, als Genetikerin an der Modifizierung von Pflanzen zu arbeiten, um deren Resistenz zu erhöhen und einen Beitrag zur Lösung des globalen Ernährungsproblems zu leisten. So unklar die Motive Farczádys, der diese Forschungen finanziert, bleiben, selbstlos handelt er ganz offensichtlich nicht. Als seine Pläne entdeckt werden (den Leser_innen bleiben sie verborgen), verbünden sich Elin, Thomas und Martin/a gegen Farczády. Elin tötet ihn schließlich und verteilt die genmanipulierten Grassamen, die sie für das Unternehmen hergestellt hatte, über die ganze Welt. Am Ende ist Gras. Überall. Und was bleibt, ist die unsterbliche Liebe zwischen Elin und der toten Martin/a. Soweit die Geschichte.

Dietmar Dath ist durch seine diskursbeschwerten Romane und seine Artikel im *FAZ*-Feuilleton bekannt geworden. Und nun ein Comic? Zusammen mit dem Zeichner Oliver Scheibler hat der trivialitätsaverse Dath sich an eine ambitionierte Text-Bild-Erzählung über eine unglückliche Beziehung, das Verhältnis von Wissenschaft und Markt sowie an eine anspielungsreiche Parabel über Ausgrenzung und Vereinnahmung gewagt. Der Comic lässt kein großes Thema aus: Es geht um miserable Arbeitsverhältnisse ebenso wie um die Frage geschlechtlicher Identität, um die Hoffnung oder den Schrecken der Gentechnologie. Und nun fragt man natürlich: kein 9/11? Kein Fukushima? Doch, doch. Darunter macht Dath es nicht. Anne Will inklusive. Aber neben solchen punktuellen Realitätssplittern wiegt eine Reihe von Leitmotiven schwerer: das japanische Brettspiel Go, die spinnennetzspinnenden Spinnen und das titelgebende Gras. Diese spielen schon in

dem elfseitigen Prolog eine Rolle und machen diesen zu einer schmackhaften Vorspeise: Wir sehen die junge Elin, die weder als Mitspielerin auf dem Fußballfeld noch als Figur im Panelrahmen erwünscht ist. Und während die Kinder mit großem Eifer dem Ball hinterherjagen, baut eine Spinne völlig unbeachtet im Winkel des Fußballtores ihr Netz. Dem interesselosen Spiel der Bolzplatzkicker steht daraufhin das Stadionspektakel mit hauptberuflichen Fußballerinnen entgegen, denen das Spiel zur Arbeit gerät. So auch beim ›Big Player‹ Farczády. Er ist die ›Spinne im Netz‹ und zugleich der Hobbes'sche Wolfsmensch, der Go nicht zum Vergnügen spielt (wie Elin und Martin/a), sondern es nur als Metapher seiner wirtschaftlich-ideologischen Strategie versteht:

> Ich bin etwas Älteres, Ähnliches: Spieler. / Und ich möchte ein neues Spiel eröffnen. / … Eins, das man nicht aggressiv spielt, sondern / … defensiv. Nicht wie Mühle, sondern / sondern wie Go. [54-56]

Die Strichzeichnungen von Oliver Scheibler sind alles andere als gefällig: Sie ignorieren die anatomischen Proportionen der Figuren, und dennoch sind diese ausgesprochen eintönig und austauschbar. Aber hierin entspricht ihre grafische Gestaltung auch ganz ihrer fehlenden psychologischen Tiefe. Sie erweisen sich eher als oberflächliche Spielfiguren denn als spielende Figuren. Die Auftritte von Sahra Wagenknecht und Anne Will kommen als bemühte Versuche daher, die Comic-Welt als wiedererkennbares Abbild unserer Realität zu gestalten. Wirklich beeindruckend werden die Panels dort, wo sie die Figuren als Wölfe und Spinnen zeigen, nicht Konkretes darstellen, sondern den Raum des Symbolischen ausloten.

Der Comic ist anspielungsreich: Zwischen Spongebob und Magritte zitiert Dath auch die kanadische Punkrockerin Bif Naked und – sich selbst: Martin/as Beerdigung wird von einem Text aus der *Zeit* 2011 begleitet, in dem Dath über Alan Turings Auseinandersetzung mit seiner Homosexualität geschrieben hatte (*Die Zeit*, 05.01.2011, 15). Der Titel *Mensch wie Gras wie* geht auf einen Bibelvers zurück:

> Ein Mensch ist in seinem Leben wie Gras / Er blüet wie eine Blume auff dem felde. / Wenn der Wind darüber gehet / so ist sie nimmer da / und ir stete kennet sie nicht mehr. (Ps 103, 15f.)

Aber es geht Dath und Scheibler ganz offensichtlich nicht um des Menschen Vergänglichkeit oder eschatologische Heilsversprechen, vielleicht aber um den letzten Teilsatz: »ir stete kennet sie nicht mehr«. Denn Elin hat ihre ›Stätte‹ verleugnet, als sie sich von Farczády hat verführen, von Martin/a trennen und von der Spinne einfangen lassen. In den letzten Panels sehen wir Elin, welche die Grassamen verstreut. In ungeheurer Geschwindigkeit verbreiten sie sich über den Planeten, und damit ist Farczádys Projekt einerseits vollendet, andererseits aber zerstört, denn es lässt sich kein Kapital mehr daraus schlagen. Tröstlich, und soweit ganz bekömmlich.

Dath ist wirklich keine leichte Kost, und dennoch haben seine Romane immer wieder die Aufmerksamkeit des Feuilletons erregt. *Die Abschaffung der Arten* (2007) ist zwar eine diskurslastige Lektürezumutung, aber auch so wunderbar, dass es beinahe für den Deutschen Buchpreis gereicht hätte. An *Dirac* (2006) kann man sich gut und gern die Zähne ausbeißen, er ist aber ein nachhaltiges Lektüreerlebnis für alle, welche die ersten

hundert Seiten überstehen. Überhaupt: Daths umfangreiche Romane leben davon, dass sie sich viel Zeit lassen, ihren wilden Kosmos zu entfalten. Und hier? In *Mensch wie Gras wie* kommt Daths Gigantomanie nicht zur Geltung, die Figuren geraten nicht zu Charakteren, sondern bleiben oberflächliche Handlungsträger_innen. Scheiblers rätselhafte Zeichnungen hingegen fordern die Leser_innen immer wieder heraus, und so ist der Comic am stärksten, wo er auf Sprache völlig verzichtet und allein die Bilder erzählen lässt. Diese laden zu einer ganzen Kette von Vergleichen und Analogien ein, ganz wie die grammatisch obskure Titelgestaltung *Mensch wie Gras wie* es vormacht. Soweit zur Story, zum ›Hauptgang‹ der Lektüre, der mir nicht schlechter gefallen hat als die zartrosa Entenbrust im französischen Restaurant.

Dann legte ich das Besteck beiseite und widmete mich dem Nachwort, eigentlich ein harmloser Vorgang, weil das Nachwort doch oft zum verzichtbaren ›Zubehör‹ eines Buches zählt. Diesmal nicht. Dath (ohne Scheibler) nimmt eine umständlich-ausufernde Selbstdeutung von *Mensch wie Gras wie* vor, das er nicht »als Illustrationen mehr oder weniger linker Lehrsätze aus Wirtschaft, Politik, Soziologie und Kulturwissenschaften« (193) verstanden wissen will, obwohl er darin die Kritische Theorie, Hegel und die Kulturindustrie erwähnt. Er rechnet auch ausführlich mit dem amerikanischen Soziologen Richard Sennett ab, dem Dath 2012 im Rahmen der Münster Lecture *Der Sinn der Arbeit* begegnet ist: »erstklassige[r] Stuss« (203). Dieses Nachwort hinterlässt Ratlosigkeit: Wozu bedarf es dieser umschweifigen Rechtfertigung, die nicht nur die Zeichnungen Scheiblers in den Hintergrund rückt, sondern auch den Comic selbst? Hier haben zwei Köche sich nicht bestens ergänzt, der zweite hat den gemeinsamen Brei letztlich verdorben. Nach einem appetitlichen Prolog und einem köstlichen Hauptgang haben sie als Nachtisch etwas serviert, was besser in der Küche geblieben wäre.

Mensch wie Gras wie hätte zwei Rezensionen verdient: eine würdigende Besprechung der Erzählung, deren symbolische Dichte durchaus Freude bereitet und über die mangelnde Figurengestaltung hinwegtröstet, sowie einen Verriss des vermurksten Nachworts. »Darf es noch etwas sein?« – Die Rechnung, bitte.

Mensch wie Gras wie

Dietmar Dath (W) u. Oliver Scheibler (P)
Berlin: Verbrecher, 2014
208 S., 24,00 Euro
ISBN 978-3-943167764

Weisse Wölfe im braunen Sumpf

Weisse Wölfe: Eine grafische Reportage über rechten Terror rezensiert von Andreas Heimann

Über Jahre hinweg vermag es die Zwickauer Zelle, ihren rechten Terror zu verschleiern – mit ihrem Comic *Weisse Wölfe* schaffen es Texter David Schraven und Zeichner Jan Feindt, einen Teil dieser rechten Gewalt in schwarz-weißen Bildern auf Papier zu bannen.

Mit dem Begriff des *Unsichtbar-Werdens* etablieren Deleuze und Guattari 1980 in *Tausend Plateaus* ihre Idee einer im Untergrund agierenden Gruppe. Denn ist die viel beschworene Parallelgesellschaft der Wortbedeutung nach zwar eine Gesellschaft die nur noch in verhältnismäßiger Anordnung zur normativen Gesellschaft steht, so ist sie dennoch ein sichtbarer Teil, hat ein Verhältnis zum Ganzen. Eine Parallelgesellschaft ist somit als ein zwar am Rand situierter, jedoch noch immer konstitutiver Teil der Gesellschaft zu verstehen. Dem stellen Deleuze und Guattari die Möglichkeit einer a-parallelen Evolution von Gruppen gegenüber. Eine Einheit kann demnach zwar noch als Zelle des Ganzen, also Teil des Gesamtkörpers verstanden werden, durchläuft aber eine Entwicklung, in der sie sich von der Gesellschaft ablöst und partiell sogar verschwinden vermag. Wurden diese Dynamiken einer Gruppe zunächst als subversive Strategien gedacht, um eine Gesellschaft mit positiven Impulsen zu bereichern, pervertiert sich die Idee von Deleuze und Guattari im Falle des rechten Terrors und lässt sich doch mit deren Theorem erklären. Denn die Zwickauer Zelle löste ihren Schrecken gerade dadurch aus, dass sie es schaffte, über Jahre hinweg den Ursprung ihrer terroristischen Aktivitäten in die Unsichtbarkeit zu transformieren und unbemerkt von der deutschen Justiz zu agieren.

Es ist dem Comic *Weisse Wölfe* von Texter David Schraven und Zeichner Jan Feindt zu verdanken, dass nunmehr ein Teil dieser Unsichtbarkeit in schwarz-weißen Bildern auf Papier gebannt wird. Mit den heutigen Erkenntnissen über die Zwickauer Zelle wird aus dem politischen Akt des *Unsichtbar-Werdens* somit eine *Sichtbar-Machung* im Comic. Dabei trägt das 200 Seiten starke Werk seinen Anspruch auf eine grafische Reportage bereits im Untertitel.

Ästhetisch geschieht diese künstlerische *Sichtbar-Machung* der untergründigen Aktionen des rechten Terrors durch den Einsatz experimenteller Mittel, etwa monochromer *Benday Dots* und unterschiedlicher Rasterfolien, die in ihrer Wucht und Dynamik an Roy Lichtensteins *Brushstrokes* erinnern. Wie aus dem Untergrund, dem zuvor Unsichtbaren, von dem der Comic berichtet, tauchen die Bilder auf. Aus schwarzen und weißen Flächen scheinen sie sich langsam an die Oberfläche zu schälen, werden förmlich der Unsichtbarkeit entrissen und behalten dabei doch immer

im wortwörtlichen Sinne einen Charakter des Unfassbaren, wenn sich die Bildebenen überlagern und sich geschickt mit dokumentarischem Fotomaterial vermischen. Das Untergründige bleibt somit selbst im Moment seiner Visualisierung erhalten und präsent.

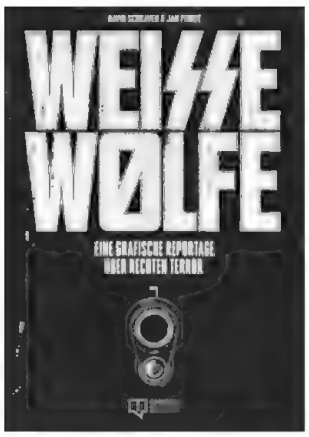
Genauso kunstvoll wie die grafischen Schichten werden auch die drei Ebenen miteinander verwoben, die der Erzähltheorie nach Genette entsprechen. Auf der extradiegetischen Ebene, also als Rahmenhandlung, wird die Suche des Autors von *Weisse Wölfe*, David Schraven nach Interviewpartnern aus der rechtsradikalen Szene beschrieben. Die intradiegetische Ebene, also die eigentliche Erzählung, beschreibt die Geschichte des gewaltbereiten Rechtsradikalen Albert S. Dies ist die schon fast ›klassische‹ Geschichte eines Versagers, der immer wieder aneckt, sich kurz im Punkmilieu versucht und dann zusehends in die rechte Szene abdriftet. Es folgen Straßenkämpfe, Konzerte rechter Bands, Alkohol, Gräberschändung und immer wieder Gewalt. Gewalt innerhalb der Gruppe, Gewalt gegen andere Gruppen, Gewalt gegen sich selbst. *Weisse Wölfe* wäre Gefahr gelaufen ins Banale abzugleiten, gäbe es nicht eben auch jene dritte Ebene des metadiegetischen Erzählens. Diese Metaebene erlaubt der Leser_in von *Weisse Wölfe* neue Einblicke in eine a-parallele Gesellschaft.

Dabei kommt diesen Seiten zudem ein ordnendes Moment zu, denn es sind eben jene Doppelseiten, welche die einzelnen Kapitel untereinander gliedern. Auf der linken Seite ist immer ein faschistisches Hoheitszeichen wie der Totenkopf der Waffen-SS, das Keltenkreuz oder die Doppelsigrune zu sehen. Hierdurch offenbart sich für die Leser_in ein Reich der verbotenen und fremden Zeichen, die in Deutschland auf dem Index stehen und deren Verwendung strafrechtlich verfolgt wird. Es ist wohl allein dem dokumentarischen Anspruch des Comics zu verdanken, dass die in Deutschland immer noch verbotenen Symbole nicht einer Indizierung oder zumindest einer Schwärzung zum Opfer fielen. Und im Vergleich etwa zu US-amerikanischen Superheldencomics dienen diese Zeichen in *Weisse Wölfe* auch nicht einem Schockeffekt oder gar als popkulturelles Inventar, sondern entziehen in ihrer Präsenz der rechten Szene die Deutungshoheit. Auch hier werden wieder Ikonographien des rechten Untergrunds der *Unsichtbar-Werdung* entrissen und ausgestellt. Selbiges geschieht auf den rechten Buchseiten, die mit den rassistischen Symbolen eine Einheit bilden und auf denen sich auf befleckten Blättern Einträge aus einem Tagebuch finden. Es handelt sich hierbei um die *Turner-Tagebücher*, einem Roman des amerikanischen Autors William L. Pierce, der unter dem Pseudonym Andrew Macdonald publizierte und dessen Text zur Blaupause des weltweiten rechten Terrors wurde. Auch auf den Rechnern der Erfurter Terrorzelle fand sich die Hetzschrift, die zum Kampf gegen ein (vermeintlich) jüdisch kontrolliertes System aufruft. Der Attentäter der ›Oklahoma City Bombings‹, Timothy McVeigh, bezog sich, ebenso wie der norwegische Massenmörder Anders Breivik auf diesen Text, der einen in der Zukunft stattfindenden Rassenkrieg beschreibt. Die fiktiven Tagebücher predigen hierfür einen führerlosen Terrorkampf von höchstens vier Mitgliedern, die Sprache der Zellen ist der Terror. Andere Zellen verstehen diese Art der Kommunika-

tion und antworten ihrerseits mit Anschlägen.

Unkommentiert wird die Leser_in mit den rechten Symbolen und ihrer Symbiose zu der metadiegetischen Erzählebene der *Turner-Tagebücher* konfrontiert. In ihrem thematischen Bezug zu den beiden anderen Erzählebenen vertiefen diese Doppelseiten den Anspruch eines dokumentarischen Effekts. Dem Einzelschicksal der intradiegetischen Ebene wird hier die Konfrontation massenwirksamer rechter Ideologien entgegengestellt. Dabei steht der Pathos der Tagebuchseiten in schriller Diskrepanz zu dem von Elend, Gewalt und Hass geprägten Leben von Albert S. und entlarvt den vermeintlichen Herrenmenschen in all seiner Armseligkeit.

In der Kombination untergründiger Strukturen, Texte und verbotener Zeichen ist *Weisse Wölfe* gerade auf diesen eben beschriebenen minimalistischen Doppelseiten am stärksten. Sie offenbaren der Leser_in eine unbekannte Welt aus brutalen Codes, eiskalter Gewalt und verqueren Vorstellungen von Ruhm und Ehre. Es ist die Beschreibung einer Gesellschaft, die im Deleuzeschen Sinne als a-parallel zu verstehen ist, die es also umso dringlicher zu verstehen gilt. Der Non-profit Organisation CORRECT!V sowie der Sonderförderung durch die Rudolf Augstein Stiftung ist es zu verdanken, dass durch *Weisse Wölfe* hierfür ein wichtiger Schritt unternommen wurde, denn das *Unsichtbar-Werden* hat längst begonnen und geschieht mitten unter uns. Es ist eine vornehmliche Aufgabe der Kunst, diesen Strukturen eine *Sichtbar-Machung* entgegenzustellen.



Weisse Wölfe

Eine grafische Reportage über rechten Terror

David Schraven (W) u. Jan Feindt (P)
Essen: CORRECT!V, 2015
228 S., 15,00 Euro
ISBN 978-3-98169-1-702

Home Sweet Home

Hellboy 13: Abstieg zur Hölle rezensiert von Yanine Esquivel

Es war zwar nicht das Ziel seiner Reise, aber Hellboy ist zu Hause angekommen – in der Hölle. Dass es dort nicht mit rechten Dingen zugeht, überrascht eigentlich nicht, aber was genau erwartet ihn und wie zur Hölle kommt er mit dieser misslichen Lage zurecht?

Die Handlung des 13. Bandes *Abstieg zur Hölle* von Mike Mignola und Dave Stewart schließt direkt an die des Vorgängersbandes, *Der Sturm,* an und beantwortet in fünf Kapiteln so einige ungelöste Fragen, wirft aber auch neue auf. Nach dem Kampf mit dem Drachen reißt Nimue Hellboy das Herz heraus und nimmt ihn mit sich in die Hölle. Auf einem harten Felsen unliebsam aufgekommen, hangelt er sich nun von einem Schlamassel zum Nächsten. Dabei erfährt er, dass er sich am äußeren Rand der Hölle befindet, wo Lovecraft'sche Kreaturen ihr Unwesen treiben und auch alte Bekannte auftauchen. So begegnet ihm unter anderem ein freundlicher Weggefährte: Sir Edward Grey bleibt bei dieser Höllenfahrt an seiner Seite und versucht, ihm zu helfen, so weit es geht. Vor einem Zusammentreffen mit seinem Onkel und seinen beiden Brüdern, das in einem Kampf um das Erbe – die steinerne Hand – ausartet, kann Grey Hellboy jedoch nicht bewahren. Nach dem unerwarteten Ausgang dieses Kampfes und einem mysteriösen Mord, begibt sich Hellboy im letzten Kapitel wieder in sein gewohntes Element und hilft einem Fremden, der um seine Seele bangt.

Der 13. Band strotzt nur so vor Anspielungen auf bekannte Literaturklassiker: Die ganze Geschichte um die Rebellion Satans gegen Gott und das Pandämonium mit seiner hierarchisch aufgebauten Struktur basieren auf dem Gedicht *Paradise Lost* des englischen Dichters John Milton, das 1667 erstmals veröffentlich wurde. Die Einblicke in die verschiedenen Bereiche der Hölle in Begleitung von Sir Edward Grey haben ihre Vorlage in Dante Alighieris *Göttlicher Komödie*, die zwischen 1307 und 1321 entstand. Hinzu kommt noch eine Prise aus Charles Dickens' *Eine Weihnachtsgeschichte* von 1843: Als Hellboy mal wieder aus einer ungünstigen Situation entkommen kann, sieht er ein Puppenspiel, das die Szene aufführt, in der der Geist von Jacob Marley seinem alten Geschäftspartner Ebenezer Scrooge erscheint. Er berichtet ihm von drei Geistern, die ihn besuchen werden. Hellboy wird im Laufe der Handlung ebenfalls von drei Geistern heimgesucht, die in ihrer Funktion zudem auch die begleitende Rolle Vergils aus der *Göttlichen Komödie* übernehmen. Während sie ihn durch die verschiedenen Schauplätze der Hölle führen, zeigen sie ihm Orte, die seine Gegenwart,

Zukunft und Vergangenheit betreffen. Als ein Geist ihm im Keller den Ort zeigt, an dem der Herrscher der Hölle, Satan, seit 2000 Jahren schläft, wird aus einem weiteren Klassiker zitiert: William Shakespeares *Macbeth*. In einem Panel fällt ein blutiger Dolch zu Boden und in den späteren Kapiteln wird Hellboy immer wieder mit diesem Dolch, einer blutigen Hand und dem Mord an Satan konfrontiert. Hellboy scheint sich jedoch nicht an den Mord zu erinnern. Wie kann das sein? Die Anspielung auf Macbeth scheint uns einen kleinen Hinweis zu geben: Es muss eine Lady Macbeth geben, die ihn zu dieser Tat ermutigt hat. Zu welchem Zweck dies alles passiert, wird in diesem Band jedoch nicht geklärt. Beim Fischer der Seelen führt ihm ein anderer Geist seine vom Vater bestimmte Rolle vor Augen: Er soll die Armee der Hölle anführen. Eine Rolle, die Hellboy ablehnt, aber mit der er immer wieder konfrontiert wird. Ein weiterer Geist löst eine Frage, die seit dem ersten Band im Raum steht: Wie erhielt Hellboy seine Steinfaust? Auch wenn den Leser_innen hier eine Antwort präsentiert wird, beschleicht einen das Gefühl, dass nur an der Oberfläche gekratzt wurde. Es bleibt weiterhin offen, woher genau der Arm stammt und *wie* Hellboys Vater Azzael es schaffte, den rechten Arm seines Sohnes durch die steinerne Faust zu ersetzen. Wir wissen nur, dass er damit in der Lage ist, die Armee der Hölle zu befehligen.

Mignola hat seine ganz eigene Art, die Hölle darzustellen, und versucht, so weit es geht, mit einer eigenen Bildsprache zu arbeiten. Seine Vorlagen lassen sich jedoch erahnen. So sind im Pandämonium etliche Statuen aufgestellt, die auf ihrem Bauch ein Gesicht tragen. Vorlage für diese teuflischen Gestalten könnte das Bild *Die Hölle* (1485) von Hans Memling sein, das ebenfalls einen Teufel mit einem ›Bauchgesicht‹ zeigt. Ein bekanntes Werk, das dem Autor vermutlich geläufig sein wird. Der Höllenschlund in Mignolas Werk wird auch in einer solchen Gestalt mit weit aufgerissenem Maul gezeigt. Die Darstellung des Hölleneingangs in Form eines Teufelsschlundes ist ebenfalls in der mittelalterlichen Buchmalerei zu finden. Andere Szenen wiederum zeigen Mignolas ganz persönliche Vorstellung von der Hölle: So geben z. B. die Begegnung mit dem Fischer der Seelen, der die fischförmigen Verdammten zu Soldaten schmiedet, aber auch die Meeresungeheuer, die einer Lovecraft-Erzählung entstammen könnten, Einblick in eine ganz eigenwillige Motivwahl. Wie der Zeichner eine spannende Bildsprache aufbaut, zeigt uns der fast nahtlose Übergang Hellboys von der irdischen Welt in die Unterwelt, der auf einer Seite mithilfe von zwei Panels und eines schmalen Gutters erzählt wird: Nachdem sein irdischer Körper zu Staub zerfällt, sehen wir im oberen Panel das rote brennende Herz vor einem dunklen Hintergrund in den ›Höllenschlund‹ fallen. Im unteren Panel ist in Untersicht ein Loch in der Decke einer Höhle zu erkennen, durch das statt des Herzens nun die brennende rote Gestalt Hellboys fällt.

Mignolas Zeichnungen erinnern dabei an Holzschnitte – ein Stil, der schon seit dem ersten Band bekannt und in diesem Fall nichts Neues ist. Es ist jedoch neu, dass der Autor – im Kontrast zu den aktionsgeladenen vorherigen Bänden – im 13. Band mithilfe von detaillierten Nahaufnahmen, zahlreichen schwarzen Flächen und ganzseiteigen Panels nun eine eher ruhige Atmosphäre evoziert. Die schwarzen Panels und auch die Close-ups

von Gesichtern, Händen und Gegenständen, wie z. B. dem blutigen Dolch, vermitteln den Leser_innen die Sicht Hellboys, der oft nicht weiß, was um ihn herum geschieht oder was ihn als nächstes erwarten wird. Darstellungen von Wasser-, Lava- und Blutströmen sowie die zeitlichen Überschneidungen im letzten Kapitel, in dem der Übergang von Leben und Tod fließend zu sein scheint, vermitteln den Verlust des Zeitgefühls. Und als Hellboy nach dem Kampf mit seiner Verwandtschaft von schwebenden Wesen umgeben ist, die aus dem Abgrund der Hölle emporsteigen, scheinen sich sogar die räumlichen Grenzen aufzulösen. Er verliert sich in der Schwärze des Abgrundes.

Passend zu dieser Stimmung ist die Farbwahl von Kolorist Dave Stewart. Die Farben sind überwiegend in gedeckten Grün-, Blau-, Braun- und Grautönen gehalten, während Rot, Orange und Gelb Highlights setzen und häufig für Blut oder Feuer verwendet werden. Natürlich dient Rot auch als Signalfarbe für Hellboy selbst. Diese Farben werden aber auch eingesetzt, um besondere Momente zu markieren, wie es z. B. im Kampf gegen seinen Bruder Gamon oder in der Schlachtszene an der Beresina der Fall ist. Somit unterstreichen die Kolorierungen gekonnt die Atmosphäre der jeweiligen Szene, die zwischen ruhigen Dialogen und vereinzelten Kämpfen wechselt.

Gedeckte Töne und farbliche Highlights untermalen die düstere Atmosphäre des Hellboy-Universums.

Mignola schafft es in diesem Band mal wieder, aus einer Sammlung bekannter Werke eine ganz eigene Geschichte zu spinnen und sie in einen neuen Kontext zu fügen. Dass er die Vorlagen dabei mit einem Augenzwinkern verwendet, wird durch Hellboys manchmal unpassend passende Kommentare deutlich, die die jeweilige Situation oft parodiert wiedergeben. Wenn z. B. die Weihnachtsgeschichte als Puppenspiel aufgeführt wird, ist natürlich seine erste Reaktion auf den Geist, der vor ihm auftaucht: »Geist der vergangenen Weihnacht?«. Auch seine Eigenschaft, jede bedrohliche Situation mit dem Wort »kacke« zu kommentieren, bricht mit dem Ernst der Lage und führt den Leser_innen vor Augen, dass Hellboy sich in keinster Weise in diese Zusammenstellung poetischer Geschichten einfügen will. Diese Haltung passt zu seiner ganzen Einstellung, so will er weder das Erbe seines Vaters annehmen, noch will er sich in die Angelegenheiten der Hölle einmischen. Wohin seine Reise gehen wird, kann und will er anscheinend nicht wissen. Dass Hellboy sich inmitten dieses ganzen Chaos treu bleibt und seinen ganz eigenen Weg geht, verdeutlicht das letzte Kapitel: Anstatt dort an diesem Ort am Acheron, einem Fluss der Unterwelt, über sein Schicksal nachzudenken, begibt er sich gleich in das nächste Abenteuer. Inmitten

dieser Trostlosigkeit kümmert er sich um die Seele eines Mannes, der sich von dem Pakt mit einem Teufel lossagen will. Zwar stirbt der Mann am Ende bzw. scheint er schon tot zu sein, als er die Hölle betritt, aber Hellboy kann zumindest verhindern, dass der Teufel seine Seele bekommt. Wenn Hellboy den Lebenden auf der Erde nun nicht mehr helfen kann, dann nimmt er sich eben der Toten in der Hölle an.

Hellboy 13

Abstieg zur Hölle

Mike Mignola (A / P), Dave Stewart (C)
Ludwigsburg: Cross Cult, 2014
160 S., 22,00 Euro
ISBN 978-3-86425-3-973

Katastrophengeburtstag! Die Tragödie in all ihren Facetten und ein Grund zu feiern

Spring-Magazin #10: ABC of Tragedy rezensiert von Rilana Kubassa

Gescheiterte Hoffnungen, Katastrophen, tragische Held_innen – anlässlich seines zehnjährigen Jubiläums hält *SPRING #10: ABC of Tragedy* für seine Leser_innen einiges an Drama bereit. Vom Dilemma des täglichen Lebens und tragikomischen Situationen bis hin zu allerlei schicksalhaften Geschichten und Unglücksfällen, widmen sich 32 internationale Zeichnerinnen den Spielarten der Tragödie.

Ein Jubiläum ist immer ein besonderes Ereignis, doch das jährlich erscheinende Magazin *SPRING*, 2004 von der gleichnamigen Künstlerinnengruppe gegründet, hat mehr zu feiern als nur seinen zehnten Geburtstag. Komplett selbstverwaltet ist es mittlerweile zu einer festen Größe in der internationalen Comic-Szene herangewachsen und hat sich zu einem wichtigen Netzwerk für Comic-Zeichnerinnen, Illustratorinnen und freie Künstlerinnen entwickelt.

Durch die diversen Stile der verschiedenen Zeichnerinnen und ihre Herangehensweisen an das vorgegebene Thema werden in *SPRING* vor allem die vielfältigen Möglichkeiten der grafischen Darstellung an sich vorgestellt. Mit den zusätzlichen Gastzeichnerinnen bietet die vorliegende zehnte Ausgabe einen besonders großen Reichtum an unterschiedlichen Stilen und grafischen Erzählweisen.

Nach dem zuvor verarbeiteten Thema *Reineke Fuchs* widmen sich die *SPRING*-Zeichnerinnen nun der hohen Kunst der Tragödie. Birgit Weyhe erzählt unter »A wie Abziehbild« von dem unvergessenen Erlebnis einer Einschulung ohne Schultüte. In naivem Stil beschreibt sie mit schwarzen Umrandungen, sparsamer, monochromer Farbgebung und nahezu ohne räumliche Tiefe aus der Sicht eines Kindes, wie der große Tag der Einschulung zum Anlass einer großen Blamage wird. Maria Luisa Witte fasst in schlichten, mit Buntstift gezeichneten, ebenso zarten wie eindringlichen Bildern unter anderem zu »F wie Familie« Momentaufnahmen innerer Dramen zusammen, die in ihrer Einfachheit und Klarheit die Tragödien ihrer Figuren auf den Kern reduzieren und, so freundlich und hell sie auf den ersten Blick wirken mögen, immer auch einen bitteren Nachgeschmack hinterlassen. Ulli Lust beschreibt in ihren vielschichtigen, teils erotisch-übersinnlichen Comics Tragisches wie die erektile Dysfunktion oder den Romantiker. Åsa Grennvall zeigt unter »W wie Worst«, wie schlimm Liebeskummer wirklich sein kann. In expressiven Schwarz-Weiß-Zeichnungen verleiht sie der alltäglichen Realität einer verlo-

renen Liebe die Stimmung einer fatalistischen Dramatik, nicht ohne dabei die Heldin und ihre Situation mit einem liebevollen, mitfühlenden Humor zu betrachten. Im ironisch abgewandelten Stil der griechischen Vasenmalerei findet sich mit Romy Blümels »Euripides – Die Bakchen« auch ein direkter Bezug zur klassischen griechischen Tragödie.

Derart deutliche Hinweise auf das Titelthema des Heftes bleiben jedoch die Ausnahme, zumindest was die formale Ebene betrifft. Sie sind eher auf der inhaltlichen Ebene auszumachen. Wer nach einem kathartischen Lektüre-Erlebnis inklusive *phobos* und *eleos* sucht, kommt somit trotzdem auf seine Kosten. Zu nennen wären da die paradoxfestgefahrene Situation eines Jungen, der keine Therapie anfangen mag, damit seine Mutter keine Schuldgefühle bekommt, oder die enttäuschten Ambitionen der Heimchen-Eltern, die ihr begabtes Kind und mit ihm die Hoffnung auf Erfüllung der eigenen, ungelebten Träume verlieren.

SPRING #10: ABC of Tragedy ist eine ebenso unterhaltsame wie eindringliche und deshalb uneingeschränkt lesens- und betrachtenswerte Anthologie der Tragödie und ihrer vielfältigen Ausprägungen. Es sind die kleinen und großen Katastrophen des Lebens, die hier in den Mittelpunkt gerückt werden und sich in all ihrer persönlichen Tragweite präsentieren: Die inneren Dramen, die unüberwindbaren Konflikte und schicksalhaften Augenblicke, die unser Leben bestimmen und für immer verändern, da sie, einmal geschehen, tief und unabänderlich in unserem Innern fortwirken und dort, wenn sie nicht gerade als Comic in *SPRING* erscheinen, oft genug für immer bleiben, ohne jemals erzählt zu werden.

Spring-Magazin #10

ABC of Tragedy

Birgit Weyhe, Maria Luise Witte, Åsa Grennvall, Ulli Lust, Romy Blümel et al.
Hamburg: SPRING GbR, 2013
250 S., 16,00 Euro
ISBN 978-3-9815384-1-0

Der Traum von Freiheit

Der Boxer und *Der Traum von Olympia* rezensiert von Anastasia Blinzov, Christian Tischer und Anna Beckmann (Arbeitskreis Comic Berlin)

Reinhard Kleist erzählt in seinen beiden biografisch angelehnten Comics von den traumatischen Schicksalen des Hertzko Haft und der Samia Yusuf Omar. Es ist die Geschichte eines Mannes, der von den Nazis deportiert und zum Kämpfen gezwungen wird, und die einer jungen Frau, die sich auf eine gefährliche Flucht begibt, um sich und ihrer Familie ein besseres Leben zu ermöglichen. Beide Geschichten basieren auf Erlebnissen real existierender Personen. Während *Der Boxer* jedoch eindringlich und detailliert erzählt wird, verweilt *Der Traum von Olympia* auf der Oberfläche.

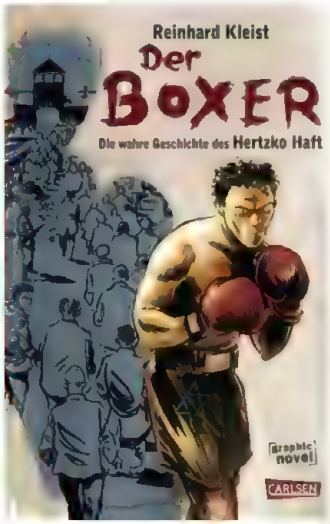
In *Der Boxer* erfahren wir die Geschichte von Hertzko Haft. Der jüdische Haft wird von den Nazis aus seiner polnischen Heimatstadt Belchatow deportiert und in verschiedenen Konzentrationslagern gezwungen, gegen andere Häftlinge zu boxen. Nur so kann er überleben. Nach dem Zweiten Weltkrieg kämpft er als Profiboxer in den USA. Der Comic ist durch zwei Erzählstränge strukturiert: In der Rahmenerzählung sehen wir den erwachsenen Haft mit seiner Familie in den USA, aus der Perspektive des Sohns erleben wir Haft als verschlossenen und brutalen Vater. Erst als der Vater zu erzählen beginnt und sich die Binnenerzählung öffnet, erfahren die Leser_innen die wahre Geschichte des Hertzko Haft. Die detaillierten, schwarz-weißen Zeichnungen machen auf den eng bedruckten Seiten die Grausamkeit der Gefangenschaft und den Kampf ums Überleben in den Konzentrationslagern bedrückend deutlich. Immer wieder tauchen surrealistische Elemente auf, welche die Träume und Erinnerungen des Protagonisten widerspiegeln. Es erscheinen die Gesichter seiner Eltern, seiner Geschwister wie auch seiner Jugendliebe und schweben wie Rauchschwaden über ihm. Die Hoffnung, seine Lieben wiederzusehen, prägt die surrealistischen Zeichnungen, die zu den ergreifendsten des Comics gehören. Sie erlauben den Leser_innen einen Blick in die innere Gefühls- und Gedankenwelt des Protagonisten eines im dokumentarischen Stil erzählten Comics.

Der Traum von Olympia beschreibt eine sehr aktuelle Thematik. Es geht um die Flucht einer jungen Sportlerin aus Somalia, die ihr Leben riskiert und am Ende verliert. Samia ist Läuferin. Sie trainiert jeden Tag, um ihren Traum von einer Sportkarriere, die ihr und ihrer Familie ein besseres Leben ermöglichen würde, zu erfüllen. Doch der Bürgerkrieg zwischen regierungstreuen Truppen und der Al-Shabaab-Miliz zerstört Samias Hoffnung, in ihrer Heimat professionell trainieren zu können. So entscheidet sie sich für die Flucht. Durch Facebook-Nachrich-

ten an ihre Freund_innen und Familie erzählt Samia von ihren Erfahrungen auf der Flucht. Die Innenperspektive, die im *Boxer* noch durch die surrealistischen Zeichnungen aufgezeigt wird, entwickelt Kleist weniger effektvoll im *Traum von Olympia* durch Darstellung der Facebook-Nachrichten Samias.

In beiden Comics steht die Lebensgeschichte einer Einzelperson für das Schicksal von vielen. Dokumentarische und fiktive Aspekte werden von Kleist gemischt, um authentische wie eindrückliche Geschichten zu erzählen. Die Legitimation und Authentizität dieser Geschichten holt sich Kleist über Interviews mit Verwandten, Medienberichte und eigene Beobachtungen. Während er den Comic über Hertzko Haft auf einem Buch von dessen Sohn aufbaut, spricht er für *Der Traum von Olympia* mit Samias Schwester. Während der Untertitel bei *Der Boxer* die Wahrheit der Geschichte verspricht, muss Samias Geschichte ohne dieses Attribut auskommen – sie verliert ihr Leben, bevor sie ihre Geschichte erzählen kann. Der biografisch-reportagenhafte Charakter, der beiden Comics inhärent ist, muss in ihrem Fall durch Recherche ergänzt werden.

Wie ähnlich der Ansatz sein mag, *Der Boxer* ist doch das gelungenere Werk. Die Geschichte des Hertzko Haft wird sowohl auf der Text- als auch auf der Bildebene dichter erzählt. Intensiver und detaillierter gezeichnet, vermag *Der Boxer* mehr zu fesseln und die Angst der von den Nationalsozialisten Verfolgten und Misshandelten zu vermitteln. In *Der Traum von Olympia* bleiben viele Seiten leer. Vielleicht ist es die Sprachlosigkeit vor der Aktualität der Grausamkeiten, die eine Fluchtgeschichte mit sich bringt, die Kleist schweigen lässt. Doch die Brüche in der Kontinuität der Erzählung können die Leser_innen nicht aufrütteln oder schockieren. Die leeren Seiten hätten eine Möglichkeit sein können, die Leser_innen nach markanten Szenen mit dem Gesehenen allein zu lassen. Sie bleiben aber an der gewählten Stelle in ihrer Funktion als Unterteilung der Geschichte in verschiedene zeitliche Ebenen stehen. Es sind beides bewegende und eindrückliche Geschichten, doch der Eindruck, den *Der Boxer* hinterlässt, wiegt schwerer, sehr viel schwerer.



Der Boxer

Die wahre Geschichte des Hertzko Haft

Reinhard Kleist

Hamburg: Carlsen, 2012

200 S., 16,90 Euro; ISBN 978-3-551-78697-5

Der Traum von Olympia

Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

Reinhard Kleist

Hamburg: Carlsen, 2015

152 S., 17,90 Euro; ISBN 978-3-551-73639-0

Dauergast von einem anderen Planeten

Schattenspringer. Wie es ist, anders zu sein rezensiert von Zara Zerbe

Wie lebt es sich eigentlich im Kreuzfeuer der ungefilterten Sinneseindrücke? Und was genau ist überhaupt ›Asperger‹? Diese Fragen beantwortet Daniela Schreiter in ihrem autobiografischen Comic *Schattenspringer*.

Schon als Kind fühlt sich die kleine Dani wie eine Besucherin von einem anderen Planeten. Das Gras unter ihren Füßen piekst wie Nadeln, zu enge Kleidung kratzt wie Stahlwolle, nahezu alles in ihrer Umwelt ist zu laut oder zu hell, und wie Interaktion mit anderen Menschen funktioniert, ist und bleibt ihr ein einziges Rätsel. Dani ist Asperger-Autistin. Das heißt in ihrem Fall, dass in der Informationsverarbeitung ihres Gehirns der Selektionsmechanismus fehlt. Die Protagonistin ist den Reizen der Außenwelt also stets in ihrer gesamten Fülle ausgesetzt. Außerdem fällt es ihr schwer, all die ungeschriebenen Regeln des Zwischenmenschlichen zu durchschauen und nonverbale Signale zu deuten, was den Umgang mit anderen Menschen nicht eben erleichtert. Keine einfache Aufgabe, sich unter diesen Bedingungen in einer von und für sogenannte NTs (neurotypische Menschen, also Menschen, die keine Autist_innen sind) geschaffenen Welt zurechtzufinden – vor allem, wenn die von den neurologischen Gegebenheiten ihrer Tochter nichts ahnende Mutter Dani auffordert, sie müsse einfach nur »über ihren eigenen Schatten springen«. (45)

In ihrem autobiografischen Comic erzählt Daniela Schreiter von ihrer Kindheit und Jugend mit (zu dieser Zeit nicht diagnostiziertem) Asperger-Autismus. In einer nach verschiedenen Herausforderungen und Alltagshürden gegliederten Erzählstruktur veranschaulicht sie die Einschränkungen, aber auch die Vorzüge, die ihre neurologischen Voraussetzungen mit sich bringen (»It's not a bug – it's a feature!«, 157), und wie sie auf deren Grundlage ihren Alltag organisiert. Im ersten Kapitel erklärt die Autorin anhand introspektiver Rückblenden, in welchen Punkten sie sich von NTs unterscheidet, während die übrigen Abschnitte zeigen, wie sich dies auf konkrete Lebenssituationen (z. B. Schule, Sportunterricht, Freund_innen finden) auswirkt. Es handelt sich dabei allerdings nicht um nüchterne Schilderungen, sondern stets um das eigene Erleben der Protagonistin. Besonders spannend ist dabei, wie schwierig vermeintlich alltägliche Dinge wie Telefonieren oder der Umgang mit Neurotypischen sein können, und welche Strategien Dani findet, um diese zu bewältigen. Das Medium ›Comic‹ erweist sich dabei für den Gegenstand als sehr dankbar. Zwar wird dieser auf der Textebene und in einem Vorwort, der Einleitung sowie dem nachgestellten Artikel des autistischen Bloggers Benjamin Falk

bereits ausführlich durchleuchtet. Vor allem aber ermöglicht die Bildebene einen individuellen Einblick in das Leben mit dieser Variante des Autismus: Kleine Antennen auf dem Kopf, die nur für Asperger-Menschen als gegenseitiges Erkennungszeichen sichtbar sind, visualisieren Danis Wahrnehmung, ebenso wie die Darstellung ihres Lebens als Videospiel, das ein NT auf einem einfachen Level spielt, während Dani es mit einem erhöhten Schwierigkeitsgrad zu tun hat. Dass dies nur *ein* Beispiel ist, von dem man keineswegs auf das gesamte Autismusspektrum schließen kann, vermittelt die Autorin ebenfalls, indem sie häufig darauf hinweist, dass es sich bei dem Geschilderten lediglich um ihre eigene Perspektive handelt.

Die Einleitung, in der es einen schlaglichtartigen Überblick über einzelne Aspekte des Lebens mit Asperger gibt, und der Beginn des ersten Kapitels sind koloriert, die übrigen Teile jedoch nicht. Der etwas unvermittelte Übergang zwischen Farbe und Graustufen mitten in einem Erzählstrang markiert allerdings keinen Erzählebenenwechsel oder Ähnliches und ist keineswegs narrativ begründet. Durch die fehlende Kolorierung wirkt Schreiters niedlicher, cartoonartiger Zeichenstil im Folgenden etwas verwaschen und die Bilder daher unübersichtlicher als auf den Farbseiten am Anfang. Mit ihren wilden Frisuren und nach Kindchenschema gezeichneten Gesichtern erinnern die Charaktere an Kinderbuchillustrationen und wirken im Vergleich zu anderen aktuellen Werken kaum wie am Mainstream orientiert. Allerdings dürfte dies gerade Leser_innen, die sich mit dem im Comic häufig thematisierten Andersartigkeitsgefühl identifizieren können, durchaus ansprechen. Dass man aus Schreiters Zeichenstil dennoch kaum ablesen kann, an welche Zielgruppe sich die Publikation richtet, weil die kindlichen Figuren nicht so recht zu dem eher an volljährige Menschen adressierten Text passen mögen, fällt allerdings durch die inhaltliche Qualität des Comics nicht allzu sehr ins Gewicht. Denn *Schattenspringer* bietet einen interessanten und bewegenden, weil sehr persönlich gestalteten Einblick in die Erfahrungswelt einer Asperger-Autistin, indem der Comic einen autobiografischen und durch das hohe Identifikationspotenzial emotional zugänglichen Weg der Wissensvermittlung wählt, ohne dabei auf Spannung und Humor zu verzichten. Zumindest dieser Teil des subjektiven Erlebens im weiten Autismus-Spektrum wird dadurch greifbarer gemacht, als es etwa ein Fachartikel könnte.

Schattenspringer
Wie es ist, anders zu sein

Daniela Schreiter
Stuttgart: Panini, 2013
160 S., 19,99 Euro
ISBN 978-3-86201-950-2

Metamorphose zwischen Bombenrauch und roter Seide

Das falsche Geschlecht rezensiert von Anastasia Blinzov, Christian Tischer und Anna Beckmann (Arbeitskreis Comic Berlin)

Das falsche Geschlecht von Chloé Cruchaudet erzählt die reale Geschichte vom Verfall einer Beziehung in Paris während des Ersten Weltkriegs. Paul, der sich als Frau verkleidet, um nicht als Deserteur erkannt zu werden, verliert sich immer mehr in seiner neuen Rolle. Seine Erinnerungen an den Krieg führen zu Träumen, Wahnvorstellungen und schließlich zu gewaltvollen Ausbrüchen gegen seine Frau Louise. Dieser Comic gewinnt seine Authentizität durch den subjektiv-emotionalen Einblick in die Situation der Protagonist_innen.

Der Comic beginnt mit einem Gerichtsprozess gegen Louise Landy. Nur wenige Seiten später taucht die Erzählung in die Vergangenheit ein, um zu zeigen, wie es zu dieser Anklage kam. Paul und Louise lernen sich in Paris kennen und heiraten. Direkt im Anschluss an die Hochzeit wird Paul aber in die französische Armee eingezogen und an die Front des Ersten Weltkriegs versetzt. Nach einem längeren Hospitalaufenthalt durch Selbstverletzung soll er wieder an die Front zurückkehren. Paul beschließt zu desertieren und versteckt sich in der Wohnung seiner Frau, wo er sich bald wie im Gefängnis fühlt, geplagt von Alpträumen und Visionen seines verstorbenen Kameraden. Verkleidet als Frau möchte er der Enge und den Alpträumen entfliehen, denn als Suzanne kann Paul die Wohnung verlassen und durch die Stadt streifen. Im Laufe der Zeit verinnerlicht Paul immer mehr das, was als Schauspiel gedacht war. Als ›Königin der Nacht‹ erobert Suzanne das Pariser Nachtleben mit all seinen erotischen Facetten. Spannungen in der Beziehung und der regelmäßige, starke Alkoholkonsum lassen die Begegnungen zwischen Louise und Suzanne jedoch immer öfter eskalieren und von Seiten Suzannes gewalttätig werden. Am Ende werden alle Deserteure begnadigt, und Suzanne wird wieder zu Paul. Doch die Begnadigung lässt weder die Alpträume, die paranoiden Zustände oder die Alkoholexzesse enden, noch kann Paul Suzanne vergessen, jene Rolle, die ihm das Begehren und die Liebe der anderen eingebracht hat. Schließlich wird Louise das Leben von Paul beenden, der sich in seiner Paranoia und Gewalt verloren hat.

Dieser in dunklen Tönen gehaltene Comic von Chloé Cruchaudet basiert auf einer wahren Geschichte. Doch der romantische bis alptraumhafte Charakter der Zeichnungen und Panels erinnert in keiner Weise an Reportage-

Comics, die oft mit Artefakten der Authentizität hausieren gehen. Vielmehr lassen die wie Wolken oder Rauchschwaden gestalteten Panelgrenzen den Eindruck entstehen, durch einen Schleier auf etwas weit Entferntes zu blicken. Im Gerichtsprozess, der die eigentliche Geschichte rahmt, werden die Erinnerungen von Louise und Zeug_innen mit der Argumentation des Staatsanwalts vermengt. So erscheint das in der Binnenerzählung Gezeigte als subjektiver Bericht der Befragten und vom Interesse des Fragenden geleitet. Die persönlichen, emotionalen Darstellungen lassen das weit Entfernte nah an die Leser_innen herantreten. In Detailzeichnungen der Protagonist_innen zeigen sich die Gefühle, Ängste und die Anspannung. Die Authentizität dieser Erzählung entsteht gerade durch den subjektiv-emotionalen Blick auf das Geschehen.

Die Zeichnungen sind dunkel und verlaufen in ihren Rändern. Die Panelgrenzen werden zu Rauch, die über den zerstörten Häusern liegen. Einzelne Details sind rot eingefärbt. Dadurch entsteht ein spannender Kontrast, der die Frage aufwirft, welche Gemeinsamkeiten die rot betonten Aspekte besitzen. Rot ist die Farbe der Weiblichkeit, von Suzannes Lippen und Fingernägeln, aber auch die Farbe der Gefahr und des Blutes. So werden die Hauptmotive der Geschichte, Liebe, Begehren und Gewalt, durch die Farbe Rot markiert und miteinander verknüpft. Das Verbotene ist auch immer das Begehrte und gleichzeitig die Gefahr.

Neben den roten Farbakzenten sind es besonders die Zeichnungen aus den Schützengräben und die Erinnerungen an den Krieg, die *Das falsche Geschlecht* zu einem so beeindruckenden wie bedrückenden Werk machen. Denn gerade die Erinnerungen und Träume, die im Laufe der Geschichte zu paranoiden Wahnvorstellungen Pauls werden, zeichnen das authentische Bild von zwei Menschen, die durch den Krieg ihr Handeln und ihre Identität in Frage stellen.

Das falsche Geschlecht

Chloé Cruchaudet
Aus dem Franz. v. Marc André Schmachtel u. Sahar Rahimi
Berlin: Avant, 2014
160 S., 24,95 Euro
ISBN 978-3-945034-08-8